

**PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 1 PEDES KELAS V
PENGUNA *GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Dewi Sholikhah
NIM 10108241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD KELAS V PENGGUNA *GAME ONLINE* DI SD NEGERI 1 PEDES ARGOMULYO SEDAYU BANTUL”** yang disusun oleh Dewi Sholikhah, NIM 10108241027 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I



Woro Sri Hastuti, M. Pd

NIP. 19780616 200501 2 001

Yogyakarta, 4 April 2014

Pembimbing Skripsi II



Haryani, M. Pd

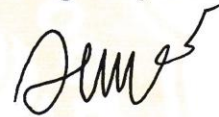
NIP. 19800818 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 4 April 2014
Yang menyatakan,

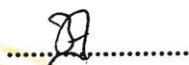




Dewi Sholikhah
NIM 10108241027

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 1 PEDES KELAS V PENGGUNA *GAME ONLINE*” yang disusun oleh Dewi Sholikhah, NIM 10108241027 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Mei 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Woro Sri Hastuti, M. Pd.	Ketua Penguji		19-05-2014
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Sekretaris Penguji		20-05-2014
Fathur Rahman, M. Si.	Penguji Utama		19-05-2014

Yogyakarta, 30 MAY 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan
Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukanNya dengan sesuatupun.
Dan berbuat baiklah kepada ibu-bapak, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, teman sejawat, dan ibnu sabil”.

(Terjemahan Q.S An-Nisaa 36)

“Hidup ini singkat, maka jangan membuang waktumu dengan melakukan hal yang tidak perlu. Berfokuslah pada hal yang menjadikan dirimu tumbuh menjadi lebih baik”.

(Dewi Sholikhah)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT dan dengan mengucap syukur Alhamdulillah atas karunia Allah SWT serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan ibu tercinta, Ngadiyono, B. A dan Sri Giyastuti, yang telah memberi dukungan dari awal sampai akhir kegiatan.
2. Almamater yang telah memberi peluang sangat berharga untuk masa depan.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 1 PEDES KELAS V PENGUNA GAME ONLINE

Oleh
Dewi Sholikhah
NIM 10108241027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil siswa pengguna *game online* dan penyesuaian sosial siswa SD kelas V pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah tujuh siswa kelas V yang sering bermain *game online* yaitu AN, AW, AL, DK, JF, HD, dan FM serta kesembilan informan yaitu guru kelas dan orangtua subjek. Adapun objek penelitian ini adalah penyesuaian sosial siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif Miles dan Huberman menggunakan langkah-langkah reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi metode dan sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas sehari-hari ketujuh siswa kelas V SD Negeri 1 Pedes. Hal tersebut disebabkan oleh faktor pribadi yaitu diri sendiri dan faktor lingkungan yaitu orang tua dan teman sebaya. Permainan *game online* yang sering dimainkan siswa adalah jenis FPS (*First Person Shooter*) yang menjadikan anak menirukan aksi yang ada dalam sebuah *game*, sehingga menimbulkan perilaku agresif. Dampak yang diperoleh yaitu dampak positif dan negatif. Adapun penyesuaian sosial siswa pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes adalah siswa baru dapat melakukan penyesuaian diri terhadap teman sebaya sesama pengguna *game online*. Adapun penyesuaian terhadap guru, mata pelajaran, teman sebaya selain pengguna *game online*, dan lingkungan sekolah kurang baik. Hal ini ditandai oleh siswa yang hanya bermain dengan teman-teman di kelasnya yang sesama pemain *game online*, waktunya hanya digunakan untuk membahas trik-trik dan perkembangan permainan yang telah dimainkan, siswa yang malas mengikuti pelajaran di sekolah dan tidak memperhatikan guru, saat pembelajaran berlangsung siswa sering menyibukkan diri dengan menggambar dan mencoret-coret buku catatan, siswa cenderung pasif ketika bekerja dalam kelompok dan ramai serta membuat gaduh, kurang mentaati peraturan atau tata tertib yang berlaku di sekolah, cenderung mencela temannya dan agresif ketika ada teman lain yang salah atau tidak sesuai dengan kehendaknya.

Kata kunci: *penyesuaian sosial, siswa kelas V pengguna game online*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penyesuaian Sosial Siswa SD Negeri 1 Pedes Kelas V Pengguna *Game Online*”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini berkat rahmat dan hidayah Allah Swt juga atas bantuan moral maupun material dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu sudah selayaknya dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Yogyakarta beserta jajaran Wakil Rektor I, II, III, dan IV yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk belajar di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran Wakil Dekan I, II, dan III yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penyusunan Skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan banyak kesempatan untuk belajar menjadi seorang guru SD.
4. Dosen pembimbing skripsi yang penuh dengan keikhlasan membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun proposal hingga akhir skripsi terselesaikan.
5. Dosen pendamping akademik yang selalu memberikan dorongan untuk lebih berprestasi.

6. Bapak/Ibu guru dan kepala sekolah SD N 1 Pedes yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
7. Kakakku Ari Sumarwan yang telah memberikan doa dan dukungannya. Eyang Putri, Pakdhe, Budhe, dan segenap keluarga besar Mardi Wiyata yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.
8. Sahabat-sahabatku “Para Bebeb” Aini, Anis, Bill, Fitria, Yisa, Apin, Putri, Nana, Arfe, Maylin, Ucup, Opik, Lutfi, Lukman, Faizun, Ika, Okta, Yanto, Ervan yang telah memberi doa dan semangat dalam suka duka.
9. Teman-teman PGSD angkatan 2010 kampus II, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan warna dalam masa perkuliahan selama tujuh semester.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut berperan serta membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan dan pengorbanan yang telah diberikan pada penulis menjadi amal yang diterima dan mendapatkan imbalan dari Allah Swt.

Saran dan kritik yang membangun senantiasa penulis harapkan untuk perbaikan karya selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 4 April 2014
Penulis,



Dewi Sholikhah
NIM 10108241027

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penyesuaian Sosial	
1. Pengertian Penyesuaian Sosial	9
2. Faktor-faktor Penyesuaian Sosial	10
3. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial	12
4. Bentuk Penyesuaian Sosial	15
5. Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah	18
B. <i>Game Online</i>	
1. Pengertian <i>Game Online</i>	20

2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	21
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	21
4. Dampak <i>Game Online</i>	23
C. Pertanyaan Penelitian.	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	32
B. Jenis Penelitian	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	33
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Subjek Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Instrumen Penelitian.....	37
H. Tehnik Analisis Data	38
I. Pemeriksaan dan Keabsahan Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	42
B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian	42
C. Hasil Penelitian	44
D. Pembahasan	78
E. Keterbatasan Penelitian	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	88
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	----

LAMPIRAN	93
-----------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Lembar Observasi	94
Lampiran 2	Lembar Observasi	95
Lampiran 3	Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa	97
Lampiran 4	Pedoman Wawancara untuk Siswa	101
Lampiran 5	Pedoman Wawancara untuk Guru.....	105
Lampiran 6	Pedoman Wawancara untuk Orang tua Siswa.....	107
Lampiran 7	Hasil Observasi.....	108
Lampiran 8	Reduksi, Display, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Siswa	114
Lampiran 9	Reduksi, Display, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Guru.	134
Lampiran 10	Reduksi, Display, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Orangtua Siswa.....	147
Lampiran 11	Triangulasi Data	154
Lampiran 12	Catatan Lapangan	167
Lampiran 13	Dokumentasi Penelitian	187
Lampiran 14	Tata Tertib Kelas V SD N 1 Pedes.....	194
Lampiran 15	Surat Penelitian.....	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini situasi kehidupan sudah semakin maju. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan mengakses internet. Internet dapat menunjang segala aspek kehidupan, seperti melancarkan pekerjaan, tugas-tugas berkaitan dengan sekolah atau kampus, hubungan sosial, hiburan, dan lain sebagainya. Menurut penelitian yang dilakukan Mukodin (Angela, 2013), fasilitas internet yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84 % *world wide web*, 79 % *chatting*, 68 % *downloading file*, 18 % *usenet new group* dan *game online* sebesar 16 %. Dalam beberapa tahun ini *game online* berkembang dengan pesat. Hal ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil.

Febriana Siska (2012) menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan melalui jaringan komunikasi *online* atau internet dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dan satu sama lain bisa tidak mengenal. Saat ini, *game online* sudah menjadi *trend* dikalangan anak-anak bahkan orang dewasa. Anak-anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game* terutama anak sekolah dasar. Senada dengan pendapat Eiferman (Santrock, 2007: 220) bahwa *game* memiliki peranan yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar.

Berbeda halnya dengan permainan tradisional. Berdasarkan pengalaman peneliti di lingkungan sekitar peneliti, permainan tradisional seperti petak

umpet, gobak sodor, jamuran, dan permainan sejenis lainnya sudah mulai ditinggalkan karena anak usia sekolah dasar lebih cenderung menyukai bermain *game online*. Dikutip dari www.duniabaca.com terdapat beberapa orang melakukan survei ke warnet-warnet di wilayah Jakarta menunjukkan pada umumnya jasa penyedia *game online* tersebut selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online* tersebut.

Dalam suatu acara “Dua Sisi” di stasiun TV swasta (RCTI) pada hari Minggu tanggal 17 November 2013, Dian Mirza menyebutkan bahwa kebiasaan anak bermain *game online* dapat memicu anak untuk melakukan segala cara demi memenuhi keinginannya bermain *game online*. Perbuatan yang dilakukan mulai dari berbohong sampai perbuatan yang melanggar hukum seperti judi, mencuri, dan tindakan kriminal lain untuk mendapatkan uang. Di Indonesia, telah tercatat beberapa kasus kriminal akibat *game online* yaitu pada tahun 2011, pencurian tabung gas (Makassar) dan pencurian *handphone* (Sidoarjo). Pada tahun 2012, pencurian di rumah warga (Jawa Timur), pelajar SMP membobol toko *handphone* (Jawa Timur), pencurian perhiasan, elektronik, dan pencurian barang di kolam renang (Jawa Timur). Pada tahun 2013, anak tiga belas tahun mencuri uang senilai jutaan rupiah (Jawa Timur), lima siswa SD mencuri di rumah kosong (Sulawesi Utara), pencurian sepeda motor (Bali), dan PNS mencuri sepeda motor (Bali).

Berdasarkan beberapa kasus di atas, dapat diketahui bahwa *game online* memiliki dampak bagi penggunanya. Salah satu dampak positifnya adalah sebagai sarana hiburan, sedangkan dampak negatifnya adalah menjadikan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan dan menyebabkan kebohongan bahkan menjadi kriminal. Margaretha Soleman (Yanti, 2008) menuliskan dampak buruk *game online* secara sosial yaitu hubungan dengan teman maupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan pada *game online*.

Pengguna *game online* di Indonesia cukup terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai lebih dari 25 juta orang atau meningkat 35 persen dibandingkan tahun sebelumnya yang dilansir oleh Avi Tedjo (1/10/2014) dalam www.republika.co.id. Dari besarnya jumlah tersebut, maka timbul kekhawatiran terhadap remaja dan anak-anak yang semakin tidak terarah dalam memanfaatkan teknologi internet. Di balik berbagai kesenangan yang diberikan *game online*, jika tidak bijaksana dalam memainkannya maka akan menjadikan bumerang yang bisa merusak masa depan anak. Kondisi inilah yang dikhawatirkan akan mempengaruhi penyesuaian siswa terhadap lingkungan di sekitarnya, dan jika dibiarkan akan mempengaruhi penyesuaian sosial dimasa mendatang. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978: 280) yang

menyatakan bahwa banyak anak kurang dapat menyesuaikan diri baik secara sosial maupun pribadi. Anak yang tidak dapat mengatasi kesulitan di masa kanak-kanak maka akan tumbuh menjadi orang yang tidak bahagia serta menimbulkan penolakan masyarakat dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya. Sulit berhubungan dengan orang lain dan terisolir dari teman-teman lingkungan pergaulan nyata serta agresif merupakan bentuk dari masalah penyesuaian sosial. Contoh kasus tersebut menunjukkan bahwa *game online* menghambat penyesuaian sosial siswa.

Hurlock (1978: 287) mendefinisikan bahwa penyesuaian sosial adalah keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Penyesuaian sosial adalah kemampuan siswa dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan keluarga, sekolah, mata pelajaran, teman-teman sebaya, dan guru.

Sebagai makhluk sosial, seorang individu perlu bergaul dan berinteraksi dengan orang lain serta mendapat pengakuan dan penerimaan terhadap dirinya dari orang lain. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pergaulan dengan orang lain di dunia nyata sekarang telah bergeser dengan interaksi di dunia maya. Anak usia SD sewajarnya bermain dengan kelompok teman sebayanya untuk melakukan sosialisasi namun mereka justru asyik bermain *game online* di sebuah warnet atau *game center*. Di SD Negeri 1 Pedes, peneliti menemukan beberapa siswa sebagai pengguna *game online*.

Berdasarkan hasil observasi peneliti sebanyak dua kali pada hari Minggu, 26 Mei dan 2 Juni 2013 di warnet Desa Argomulyo Kecamatan Sedayu terlihat

beberapa anak seusia sekolah dasar dan sekolah menengah duduk berjajar di depan komputer dengan tempat duduk yang cukup nyaman. Peneliti mendengar beberapa teriakan mulai dari teriakan senang, kaget, bahkan nada teriakan kecewa. Anak-anak sangat menikmati apa yang disajikan oleh komputer tersebut. Anak tidak sedang mencari tugas, namun sedang asyik bermain *game online*. Setelah selesai bermain atau keluar dari bilik, beberapa anak ada yang bercakap-cakap bersama teman dengan bersemangat, namun ada juga beberapa anak yang menggerutu dengan nada keras dan kecewa. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan pengguna *game online*, terdapat seorang anak memukul meja dan layar monitor sambil menggerutu, hal tersebut dikarenakan kalah saat bermain. Peristiwa lain terjadi di bilik yang berbeda. Peneliti melihat sebuah bilik terdapat dua anak, satu anak sedang bermain dan teman lain teriak-teriak sambil memaki-maki temannya yang sedang memainkan *game*. Di meja tersebut juga terlihat sejumlah uang yang telah terkumpul untuk bermain *game online*.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu pengguna *game online* yang bermain di warnet “HomeNet”, siswa yang sering bermain di tempat tersebut adalah anak SD Negeri 1 Pedes. Hal ini senada dengan pendapat Ibu guru kelas V yang menyatakan bahwa anak-anak di sekolah tersebut telah terbiasa dengan *game online*. Di samping letak sekolah yang dekat dengan warnet, orang tua juga memfasilitasi anak untuk bermain permainan tersebut, sehingga anak-anak tidak merasa bersalah jika bermain *game online* terus menerus. Tidak sedikit siswa di sekolah menjadi kurang peka dengan

lingkungan, misalnya jika ditegur tidak memperhatikan dan malas belajar. Kemudian saat memasuki ruang kelas V peneliti melihat beberapa siswa tidak berkonsentrasi, mengganggu teman lain dan mondar-mandir pada saat pelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan proses interaksi siswa dan guru menjadi terhambat.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai calon pendidik yang peduli terhadap perkembangan pendidikan, maka peneliti tertarik untuk mengetahui penyesuaian sosial siswa SD pengguna *game online* melalui penelitian yang berjudul “Penyesuaian Sosial Siswa SD Negeri 1 Pedes Kelas V Pengguna *Game Online*”. Penyesuaian sosial siswa di sekolah dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain dan situasi-situasi tertentu yang ada di lingkungan sekolah. Peneliti bermaksud mengamati keseharian siswa ketika berinteraksi dengan antar siswa, guru dan lingkungan di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa masalah antara lain:

1. Permainan *game online* telah menyebar di Indonesia dikalangan anak sekolah dasar khususnya SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu.
2. Letak sekolah dan rumah yang berada dekat dengan warnet.
3. Orangtua memfasilitasi anak untuk bermain *game online*.
4. Sebagian besar siswa lebih cenderung menyukai bermain *game online* daripada bermain permainan tradisional dengan teman sebaya.

5. Siswa tidak berkonsentrasi, mengganggu teman lain dan mondar-mandir pada saat pelajaran berlangsung sehingga proses interaksi siswa dan guru menjadi terhambat. Siswa mengalami persoalan dalam penyesuaian sosial.
6. Siswa tidak peka terhadap lingkungan.

C. Fokus Penelitian

Melihat luasnya permasalahan di atas maka penelitian ini difokuskan pada penyesuaian sosial siswa SD Negeri 1 Pedes kelas V pengguna *game online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan fokus masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana Profil siswa SD N 1 Pedes kelas V pengguna *game online* ?
2. Bagaimana penyesuaian sosial siswa SD N 1 Pedes kelas V pengguna *game online*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui profil siswa SD N 1 Pedes kelas V pengguna *game online*.
2. Untuk mendeskripsikan penyesuaian sosial siswa SD N 1 Pedes kelas V pengguna *game online*?

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini bermanfaat:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian di bidang pendidikan dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa pengguna *game online*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah dan guru

Memberi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan penyesuaian sosial siswa yang sehat di lingkungannya agar tercapai perkembangan sosial anak secara maksimal.

b. Bagi Siswa

Memberi masukan dan informasi mengenai dampak positif dan negatif *game online*, sehingga dapat menggunakan *game online* secara bijak.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pemahaman dalam penyesuaian sosial siswa pada pengguna *game online*, mengantisipasi adanya dampak positif dan negatif *game online* dan menciptakan penyesuaian sosial yang sehat di sekolah dan di masyarakat.

d. Bagi Orang tua

Memberi informasi bagi orang tua. Dengan memahami penyesuaian sosial siswa pada pengguna *game online* diharapkan orangtua dapat mengawasi dan lebih mengontrol kegiatan putra dan putrinya ketika berada di rumah dan lingkungannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penyesuaian Sosial

1. Pengertian Penyesuaian Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Manusia tersebut dituntut untuk bisa menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hurlock (1978: 287) menjelaskan bahwa penyesuaian sosial adalah keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Hendriati Agustiani (2006: 147) menambahkan bahwa penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang dilakukan individu terhadap lingkungan di luar dirinya, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Selanjutnya, Schneiders (Hendriati Agustiani, 2006: 147) menjelaskan definisi penyesuaian sosial adalah suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas, situasi dan relasi sosial, sehingga kriteria yang harus terpenuhi dalam kehidupan sosialnya dapat terpenuhi dalam kehidupan sosialnya. Hal ini berarti Individu yang satu harus menghargai hak individu yang lain, belajar untuk bisa berhubungan dengan mereka, meningkatkan hubungan pertemanan, berpartisipasi dalam lingkungan sosial, perhatian terhadap keadaan oranglain, dermawan, mementingkan kepentingan bersama, belajar

untuk menghargai nilai dan integritas norma sosial, adat istiadat, dan tradisi. Jika hal tersebut dapat dilaksanakan secara konsisten maka penyesuaian sosial dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penyesuaian sosial adalah hubungan secara sosial antara individu dengan individu lain dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada.

Penyesuaian sosial siswa di sekolah dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain dan situasi-situasi tertentu yang ada di lingkungan sekolah, sehingga siswa memperoleh kepuasan dalam upaya memenuhi kebutuhannya yang dapat dirasakan oleh dirinya dan orang lain di lingkungannya.

2. Faktor-faktor Penyesuaian Sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial setiap individu sangat kompleks. Mampu atau tidaknya siswa dalam penyesuaian sosial di sekolah bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya.

WA. Gerungan (2004: 195) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah sebagai berikut: (1) peran keluarga yang meliputi status sosial ekonomi, kebutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua dan status anak, (2) peranan sekolah meliputi struktural dan organisasi sekolah, peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar, (3) peranan lingkungan kerja, (4) peranan media

massa, besarnya pengaruh alat komunikasi seperti perpustakaan, televisi, film, radio dan sebagainya.

Menurut Hendriati Agustiani (2006: 147-148) penyesuaian sosial yang dilakukan oleh individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu sebagai berikut.

- 1) Faktor kondisi fisik, yang meliputi faktor keturunan, kesehatan, bentuk tubuh dan hal-hal lain yang berkaitan dengan fisik.
- 2) Faktor perkembangan dan kematangan, yang meliputi perkembangan intelektual, sosial, moral, dan kematangan emosional.
- 3) Faktor psikologis, yaitu faktor-faktor pengalaman individu, frustrasi dan konflik yang dialami, dan kondisi-kondisi psikologis seseorang dalam penyesuaian diri.
- 4) Faktor lingkungan, yaitu kondisi yang ada pada lingkungan, seperti kondisi keluarga, kondisi rumah, dan sebagainya.
- 5) Faktor budaya, termasuk adat istiadat dan agama yang turut mempengaruhi penyesuaian diri seseorang.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian siswa di sekolah terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dengan faktor kekuatan yang ada dalam individu yang meliputi kondisi fisik, perkembangan kematangan, dan penentu psikologis. Sedangkan faktor eksternal sebagai faktor kekuatan yang berada di luar

individu seperti iklim kehidupan keluarga, kehidupan sekolah, budaya, masyarakat dan media massa. Kedua faktor tersebut apabila siswa dapat mengontrol dengan baik maka siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya maka tidak akan merasa kesulitan dalam menerima diri maupun orang lain tempat dimana ia berada.

3. Aspek –Aspek Penyesuaian Sosial

Hurlock (1978: 287) mengemukakan aspek-aspek dalam penyesuaian sosial, antara lain:

a. Penampilan nyata

Over performance yang diperlihatkan individu sesuai norma yang berlaku di dalam kelompoknya, berarti individu dapat memenuhi harapan kelompok dan dapat diterima menjadi anggota kelompok tersebut.

b. Penyesuaian diri terhadap kelompok

Hal ini berarti bahwa individu tersebut mampu menyesuaikan diri secara baik dengan setiap kelompok yang dimasukinya, baik teman sebaya maupun orang dewasa.

c. Sikap sosial

Individu mampu menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, ikut pula berpartisipasi dan dapat menjalankan perannya dengan baik dalam kegiatan sosial.

d. Kepuasan pribadi

Hal ini ditandai dengan adanya rasa puas dan perasaan bahagia karena dapat ikut ambil bagian dalam aktivitas kelompoknya dan mampu menerima diri sendiri apa adanya dalam situasi sosial, baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota.

Teman sebaya sangat berperan dan berpengaruh terhadap kemampuan penyesuaian sosial peserta didik usia SD. Pada masa anak-anak akhir, ada teman yang hanya memenuhi kebutuhan anak untuk berada dalam kelompoknya, teman bermain yang dapat melakukan aktivitas bermain bersama-sama dan akrab yang memungkinkan anak dapat berkomunikasi melalui pertukaran ide, rasa percaya, meminta nasehat dan berani mengkritik.

Lebih lanjut Desmita (2011: 195) menambahkan penyesuaian diri yang sehat dapat dilihat dari 4 aspek yaitu kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab. Penjelasan dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut.

1. Kematangan emosional mencakup aspek-aspek:
 - a. kemantapan suasana kehidupan emosional,
 - b. kemantapan suasana kehidupan kebersamaan dengan orang lain,
 - c. kemampuan untuk santai, gembira, dan menyatakan kejengkelan, dan
 - d. sikap perasaan terhadap kemampuan dan kenyataan diri sendiri.

2. Kematangan intelektual mencakup aspek-aspek:
 - a. kemampuan mencapai wawasan diri sendiri,
 - b. kemampuan memahami oranglain dan keberagamannya,
 - c. kemampuan mengambil keputusan, dan
 - d. keterbukaan dalam mengenal lingkungan.
3. Kematangan sosial mencakup aspek-aspek:
 - a. keterlibatan dalam partisipasi sosial,
 - b. kesediaan kerjasama,
 - c. kemampuan kepemimpinan,
 - d. sikap toleransi, dan
 - e. keakraban dalam pergaulan.
4. Tanggung jawab mencakup aspek-aspek:
 - a. sikap produktif dalam mengembangkan diri,
 - b. melakukan perencanaan dan melaksanakanya secara fleksibel,
 - c. bersahabat dalam hubungan interpersonal,
 - d. kesadaran akan etika dan hidup jujur, dan
 - e. melihat perilaku dari segi konsekuensi atas dasar system nilai.

Dari serangkaian pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek penyesuaian sosial adalah penampilan nyata dari individu, penyesuaian diri terhadap kelompok, memiliki sikap sosial, dan adanya kepuasan pribadi terhadap kontak sosial yang dilakukan.

4. Bentuk Penyesuaian Sosial

Bentuk penyesuaian sosial pada umumnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu penyesuaian yang baik dan penyesuaian yang kurang baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Desmita (2011: 194), bahwa penyesuaian diri itu bisa baik dan tidak baik. Penyesuaian yang baik (*good adjustment*) adalah individu dapat menyelaraskan tuntutan dalam dirinya dengan tuntutan lingkungannya dengan cara-cara yang dapat diterima lingkungannya. Sebaliknya jika reaksi-reaksi tidak efisien dan tidak memuaskan maka dikatakan sebagai penyesuaian diri kurang baik (*bad adjustment*).

Perilaku manusia merupakan mekanisme penyesuaian diri dari arti umum, anak melakukan suatu penyesuaian atau perbuatan atas dorongan dari dalam dan dari luar. Melakukan penyesuaian yang baik bukanlah hal yang mudah. Akibatnya, banyak anak yang kurang dapat menyesuaikan diri, baik secara sosial maupun secara pribadi. Bila mereka tidak dapat mengatasi kesulitan maka mereka akan tumbuh menjadi anak yang tidak bahagia. Hurlock (1978: 307) menjelaskan bahwa anak yang tidak diterima oleh teman atau kebutuhan mereka akan teman tidak terpenuhi, biasanya anak mencari figur pengganti untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Figur pengganti dalam penelitian ini yang dimaksud adalah *game online*.

Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari bagaimana keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin

hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal sehingga sikap mereka terhadap oranglain menyenangkan. Biasanya orang yang berhasil melakukan penyesuaian sosial dengan baik akan membangun sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan membantu oranglain (Hurlock, 1978: 287).

Penyesuaian yang tidak baik akan menimbulkan masalah dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian. Jika anak laki-laki atau perempuan yang masih memikirkan jati dirinya dan hubungan personal kebanyakan mengalami kesulitan yang serius dalam penyesuaian sosial. Agresivitas, penarikan diri merupakan bentuk dari masalah penyesuaian sosial. Kemudian Syamsu Yusuf (2004: 131) menambahkan bahwa penyesuaian yang tidak sehat ditandai dengan karakteristik seperti mudah marah (tersinggung), menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan, sering merasa tertekan atau stress, bersikap kejam dan senang mengganggu orang lain, ketidakmampuan untuk menghindari perilaku yang menyimpang, mempunyai kebiasaan berbohong, hiperaktif, bersikap memusuhi semua bentukotoritas, senang mengkitik/mencemooh orang lain, sulit tidur, kurang memiliki rasa tanggung jawab, kurang memiliki kesadaran untuk mentaati ajaran agama, bersikap pesimis dalam menghadapi kehidupan, dan kurang bergairah dalam menjalani kehidupan.

Banyak kondisi yang menimbulkan kesulitan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan baik (Hurlock 1978: 287-288).

Kondisi yang menyebabkan kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial, antara lain:

- a. Apabila pola perilaku buruk dikembangkan di rumah mengakibatkan anak akan kesulitan dalam penyesuaian di luar rumah.
- b. Apabila di rumah atau lingkungan keluarga anak kurang memberi model perilaku untuk ditiru, anak akan mengalami hambatan serius dalam penyesuaian sosial di luar rumah. Anak yang ditolak oleh orangtuanya atau meniru perilaku menyimpang dari orangtuanya akan mengembangkan kepribadian yang tidak stabil, agresif serta dapat mendorong anak untuk melakukan tindakan kriminalitas bila ia dewasa.
- c. Kurang motivasi untuk belajar melakukan penyesuaian sosial sering timbul dari pengalaman sosial awal yang tidak menyenangkan, sehingga anak tidak memiliki motivasi kuat untuk berusaha melakukan penyesuaian sosial yang baik di rumah.
- d. Meskipun memiliki motivasi kuat untuk belajar melakukan penyesuaian sosial yang baik, namun jika anak tidak mendapat bimbingan dan bantuan yang cukup dalam proses belajar dari orang yang lebih dewasa.

Panut dan Ida (2005: 37) menambahkan bahwa orang yang mempunyai penyesuaian sosial adalah orang yang suka bekerjasama dengan orang lain dalam suasana saling menghargai, adanya keakraban,

empati, dan disiplin. Sedangkan orang yang tidak dapat menyesuaikan diri mempunyai ciri-ciri seperti, menipu, egois, suka bermusuhan, suka merendahkan oranglain dan berburuk sangka.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk penyesuaian sosial itu ada dua yaitu penyesuaian sosial yang baik dan penyesuaian sosial yang tidak baik atau buruk. Penyesuaian yang baik seperti orang yang suka bekerjasama dengan orang lain dalam suasana saling menghargai, adanya keakraban, empati, dan disiplin, sedangkan penyesuaian sosial yang tidak baik disebabkan oleh ketidakmampuan individu dalam menghadapi hambatan-hambatan dan mengatasi kegagalan-kegagalan yang terjadi dan mengakibatkan ketegangan, rasa frustrasi, perasaan bersalah serta rendah diri yang akan membuat individu tidak nyaman bila berada pada suatu lingkungan atau kelompok baru. Seorang anak atau individu harus bisa melakukan penyesuaian sosial yang baik agar dimasa depannya anak atau individu tersebut merasa bahagia.

5. Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah

Sofyan Willis (2005: 61) mengemukakan bahwa penyesuaian sosial siswa di sekolah adalah penyesuaian diri terhadap guru, mata pelajaran, teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Pertama penyesuaian diri siswa terhadap guru banyak dipengaruhi oleh sikap guru itu sendiri dalam menghadapi siswa-siswinya. Sikap guru yang lebih bersahabat dan penuh keakraban dengan anak-anak didiknya akan banyak membantu

siswa untuk dapat lebih mudah mengenal, memahami dan menyesuaikan diri dengan karakteristik dan pribadi guru itu. Kedua, penyesuaian diri terhadap mata pelajaran dalam hal ini kurikulum hendaknya disesuaikan dengan usia, tingkat kecerdasan, dan kebutuhan-kebutuhan siswa. Dengan demikian siswa akan mudah menyesuaikan diri terhadap mata pelajaran yang disampaikan guru.

Ketiga, penyesuaian diri terhadap teman sebaya. Hal ini penting bagi perkembangan sosialnya. Teman sebaya ialah kelompok anak-anak yang hampir sama umur, kelas dan motivasi bergaulnya. Kelompok teman sebaya dapat membantu penyesuaian diri yang baik bagi anak. Keempat, penyesuaian diri terhadap lingkungan fisik dan sosial sekolah. Yang dimaksud dalam hal ini adalah gedung, alat-alat sekolah, fasilitas sekolah.

Selanjutnya Schneiders (Syamsu Yusuf, 2004: 199) menambahkan karakteristik penyesuaian sosial di sekolah adalah sebagai berikut.

- 1) hormat dan mau menerima peraturan yang ada di sekolah,
- 2) menunjukkan rasa terbaik dan partisipasi dalam kegiatan sekolah,
- 3) menjalin hubungan yang baik dengan teman-teman di sekolah,
- 4) bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah, dan staff lainnya,
dan
- 5) membantu sekolah untuk melaksanakan tujuan sesuai dengan fungsinya.

Penyesuaian sosial siswa yang efektif di sekolah akan tercermin dalam perilaku menghargai dan menerima hubungan interpersonal dengan guru, pembimbing, teman sebaya, penyesuaian terhadap peraturan sekolah dan partisipatif dalam kelompok belajar. Penyesuaian sosial yang efektif ditandai dengan adanya penerimaan dan penghargaan terhadap orang yang patut dihormati disekolah, minat dan partisipatif aktif dalam seluruh kegiatan ekstrakurikuler ataupun kelompok belajar, dan melakukan interaksi yang sehat dengan teman sekolah, guru bidang studi atau wali kelas dan guru pembimbing serta staff tata usaha.

B. *Game Online*

1. *Pengertian Game Online*

Menurut Rini (Winsen Sanditaria, 2011: 2) *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. Kemudian Febriana Siska (2012) menambahkan bahwa *game online* merupakan permainan melalui jaringan komunikasi *online* atau internet dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dan satu sama lain bisa tidak mengenal.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* dan dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet pada waktu yang bersamaan.

2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer. Meningkatnya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan berkembang terus menerus sampai sekarang. Pada tahun 1969 yaitu pertama kalinya, komputer hanya bisa dipakai untuk bermain dua orang saja. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama (*Multi Player Game*).

Pada tahun 1970 saat muncul jaringan berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertamakali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian dikomersialkan. *Game* ini telah menginspirasi *game-game* lain muncul dan berkembang dengan begitu pesat (Boyke, 17 April 2012).

3. Jenis-jenis *Game Online*

Ada beberapa jenis-jenis *game online* diantaranya :

a. FPS (*First Person Shooter*)

adalah jenis *game* tembak-tembakan dengan tampilan pemain adalah tokoh yang dimainkan. Biasanya berupa misi untuk suatu tujuan tertentu. Ciri khas *game* ini adalah penggunaan senjata jarak jauh. Contoh : *Counter-Strike*, *Call of Duty*, *Ghost Recon*, *Point Blank*, *Crossfire*.

b. RTS (*Real Time Strategy*)

adalah permainan strategi, taktik, dan logika. Biasanya berupa perang yang tiap pemainnya memiliki suatu pasukan atau negara. Dalam RTS permainan dapat berupa sejarah, fantasi, dan fiksi ilmiah. Contoh : *Age of Empires*, *Warcraft*, *Command & Conquer*, *Rise of Nations*, dan *Stronghold*.

c. RPG (*Role Playing Game*)

adalah *game* yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Ada pula jenis lain *game* RPG ini, diantaranya :

1) LARP (*Live Action Role Playing*) adalah *game* RPG di mana para pemain bisa melakukan gerakan fisik tokohnya.

2) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) adalah *game* RPG yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain *game* bersama dalam dunia maya. Contoh : *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *Avalon*, *RF*, *World of Warcraft*, *Dota*, dan *Perfect World*.

d. *Construction and Management Simulation Games*

Game yang mensimulasikan proyek membangun dan mengelola. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik. Contoh : *Sim City*, *Roller Coster Tycoon*, dan *Caesar*.

e. *Vehicle Simulation*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh : *Train Simulator*, *Truck Simulator*, *FlightGear*, *Tram*, *Orbiter*.

f. *Adventure Games*

Game yang mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang. Contoh : *Indiana Jones*, *God of War*, *Tomb Raider*, *Assasins Creed*.
(<http://wartawarga.gunadarma.ac.id>)

4. Dampak *Game Online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh kepada para pemainnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan, pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orangtua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan diantara mereka.

Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi dapat diartikan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para pemainnya. Dampak *game* menurut Aqila (2012: 40) adalah sebagai berikut.

a. Dampak Positif

1) Melatih ketajaman mata yang lebih cepat.

Penelitian di Rochester University, New York mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game* dalam kurun waktu secara teratur akan memiliki ketajaman yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain *game*.

2) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak

Bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak anak. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak. Perkembangan yang ikut berpengaruh adalah perkembangan motorik dan perkembangan kognitif. Anak yang bermain *game* dengan tangkas akan merangsang sistem motorik berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.

3) Membuat orang pintar

Dr. Jo Bryce dari Menchester University telah membuktikan bahwa *game* membuat orang menjadi pintar. Di dalam penelitian tersebut, dihasilkan pemain *game* yang bermain *game* 18 jam perminggu akan memiliki koordinasi yang baik antara

tangan dan mata, bila dibandingkan setara dengan kemampuan atlet. Ia juga menambahkan bahwa *gamer* memiliki daya konsentrasi tinggi sehingga mampu menuntaskan beberapa tugas.

4) Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog di Finland University menyatakan bahwa *game* bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Saat anak bermain *game* mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam *game* tersebut dan cara-cara atau tips untuk dapat mengalahkan musuh mereka dalam permainan *game*, dan itu bisa menjadi salah satu cara untuk melatih anak belajar membaca.

5) Guru bantu anak autis

Anak-anak autis yang memiliki dunianya sendiri, cenderung apatis terhadap lingkungan sekitarnya. Kemudian ditemukan cara unik dan mulai dikembangkan. Anak-anak autis di bantu dengan *game* untuk melatihnya berkomunikasi. *Game* yang diperuntukkan untuk anak autis adalah *Space Pleace*, yang menghadirkan beberapa cerita yang berfokus pada kaitan antara emosi dan ekspresi wajah. Dengan pengenalan bentuk ekspresi emosi, *game* ini diharapkan alat bantu bagi orang tua yang membantu empati pada anak autis.

b. Dampak Negatif

Teknologi memang tidak selamanya memiliki dampak positif, namun juga memiliki dampak negatif. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* bagi anak-anak adalah.

1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Dalam bermain *game* anak tidak puas jika dengan jarak jauh, jadi mereka memainkan *game* dengan jarak yang dekat yaitu kurang dari 1 meter ditambah mereka bermain tidak sebentar atau selama berjam-jam. Sehingga dapat merusak mata dan kelelahan karena keasyikan bermain *game* dan lupa waktu saat terlanjur bermain *game*.

2) Membuat anak malas belajar

Bermain adalah salah satu hal yang paling menyenangkan, terutama bagi anak-anak. Jika anak kecanduan bermain *game online*, anak menjadi malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena anak kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

3) Mengajarkan kekerasan

Biasanya anak-anak memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lainnya yang akan memberikan contoh dan dampak negatif yaitu anak cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* sehingga dapat membuat anak melakukan

kekerasan yang mungkin secara tidak disengaja dilakukan itu akan membuat pribadi anak menjadi pribadi yang keras.

4) Berisiko kecanduan dan ketergantungan

Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus memainkannya.

5) Perilaku menyimpang

Para peneliti telah berpendapat bahwa dalam memainkan *game* membutuhkan pengulangan dalam mencapai tujuan agar bisa menang dan mendapatkan nilai tertentu. Kemudian *game* juga akan membentuk pola pikir terhadap pemainnya sehingga berakibat membentuk perilaku menyimpang, baik secara sadar maupun tidak sadar. Dari sisi konten, *game* yang bergenre kekerasan dan perang menampilkan adegan pembunuhan, penembakan, dan perkelahian. Jenis –jenis *game* dengan tampilan *first person shooter* ini dapat memicu pembentukan pola pikir yang berbeda terhadap perilaku agresif. Karena pemain akan merasa memainkan tokoh utama secara simulasi melakukan adegan kekerasan.

6) Pribadi yang kaku

Anak-anak akan menjadi pribadi yang kaku karena *game* akan membuat anak untuk selalu berada di depan komputer sehingga

anak akan jarang bertemu dengan orang-orang di lingkungannya dan berkomunikasi. Oleh karena itu anak sulit berkomunikasi dan sulit menerima keadaan yang ada di lingkungan sebenarnya dikarenakan kurangnya sosialisasi.

7) Pemaarah

Anak akan menjadi pribadi yang pemaarah karena setiap hari berhadapan dengan permainan yang ekstrim dan keras. Permainan tersebut akan membawa anak untuk ikut ke dalam peran dalam *game* yang dimainkan dan akhirnya akan terbawa dalam kehidupan yang sebenarnya.

8) Pengkhayal

Game adalah dunia maya yang penuh dengan fantasi. Dengan efek latar gambar, musik, dan cerita semuanya itu adalah efek yang sengaja dibuat oleh sang pencipta permainan untuk menarik perhatian para *gamer*. Nuansa yang seolah-olah nyata tersebut mampu menarik *gamer* masuk ke dalam dunia tersebut. Anak-anak yang sudah kecanduan *game* akan berfikir bahwa dunia nyata sama seperti dunia *game* yang biasa dimainkan.

Margaretha Soleman (Yanti, 2008) menuliskan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain *game online*. Secara sosial, dampak *game online* adalah hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang, pergaulan hanya di *game online* saja sehingga membuat para

pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, keterampilan sosial berkurang sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain, perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

Kemudian secara psikis dampak *game online* meliputi pikiran kita jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang kita mainkan, sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, melakukan apa pun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Selain itu secara fisik pengguna *game online* terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *game online*, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Selain itu berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga, mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga, dan yang lebih parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Sedangkan Soemardoko Tjokrowi digdo dan Li illusein Barsedh dalam acara Dua Sisi “Bahaya Bermain *Game Online*” menyatakan bahwa, dampak kesehatan kecanduan *game online* meliputi gangguan penglihat anak, peradangan ujung jari dan pergelangan tangan, radiasi komputer (merusak saraf mata dan otak), dan kurang istirahat. Adapun secara psikologis menurut Rustika Thamrin *game online* berdampak pada sulit berkonsentrasi, mudah emosi, agresif, pemarah, mudah berbohong, sulit bersosialisasi, menghalalkan segala cara, dan sulit membedakan dunia permainan dengan realitas.

Selanjutnya Robert dkk (Santrock, 2007: 297) menyatakan bahwa *game* kekerasan terutama yang sangat realistis, juga menimbulkan keprihatinan tentang efeknya pada anak. *Game* kekerasan adalah *game* yang begitu mengikat anak dan remaja sehingga mereka mengalami keadaan sadar yang berubah dimana pikiran rasional ditekan dan skenario agresif yang sangat membangkitkan semangat menjadi semakin dipelajari. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Anderson, dkk (Santrock, 2007: 297) hasil studi korelasi juga menunjukkan bahwa anak-anak yang memainkan *game* penuh kekerasan secara ekstensif, lebih agresif dan cenderung terlihat dalam kenakalan remaja dibanding anak-anak yang menggunakan sedikit waktu dengan bermain *game* atau tidak bermain sama sekali.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak *game online* dibagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak

negatif. Dampak positif tersebut meliputi melatih ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak, membuat orang pintar, meningkatkan kemampuan membaca, dan guru bantu anak autis. Adapun dampak negatif meliputi 3 aspek yaitu dampak secara psikis seperti sulit membedakan dunia permainan dengan realitas, membuat anak malas belajar, berisiko kecanduan, sulit berkonsentrasi, mudah emosi, agresif, pemaarah, dan ketergantungan, pribadi yang kaku, pemaarah dan pengkhayal, dampak sosial meliputi sulit bersosialisasi, mengajarkan kekerasan, dan perilaku menyimpang, serta dampak fisik seperti merusak mata, peradangan ujung jari dan pergelangan, dan menimbulkan kelelahan.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan berbagai teori di atas, maka dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Berapa banyak siswa kelas V pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu Bantul?
2. Apasaja jenis *game online* yang sering dimainkan oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu Bantul?
3. Bagaimana dampak negatif penggunaan *game online* di SD Negeri 1 Pedes?
4. Bagaimana penyesuaian sosial siswa pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Lexy J. Moleong (2012: 6) menyatakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

B. Jenis Penelitian

Bogdan dan Biklen (Lexy J. Moleong, 2012: 3) mengemukakan bahwa ada beberapa istilah yang digunakan untuk penelitian kualitatif, yaitu penelitian atau inkuiri naturalistik atau alamiah, etnografi, interaksionis simbolik, perspektif ke dalam, etnometodologi, *the Chicago School*, fenomenologis, studi kasus, interpretatif, ekologis, dan deskriptif. Apabila dilihat dari permasalahan yang diteliti, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif.

Menurut Sukardi (2010: 157), penelitian deskriptif merupakan penelitian di mana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang, melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tujuan utama

dilakukannya penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif supaya data yang akan didapatkan lebih mendalam dan bermakna sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pedes yang beralamat Pedes, kelurahan Argomulyo kecamatan Sedayu, kabupaten Bantul. Sekolah tersebut merupakan sekolah inti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari- Maret 2014.

D. Prosedur Penelitian

Dalam mewujudkan pelaksanaan penelitian dengan baik, terarah, dan sistematis maka peneliti akan membagi proses pelaksanaan penelitian ke dalam tahapan-tahapan penelitian. Lexy J. Moleong (2012: 127), menguraikan ada tiga tahapan dalam pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Tahap pra lapangan

Peneliti mengadakan survei pendahuluan yang dilakukan pada bulan Mei 2013. Selama proses survei ini peneliti melakukan penjajagan lapangan teradap latar penelitian, mencari data dan informasi tentang siswa yang sering bermain *game online*. Selain itu peneliti juga

melakukan penyusunan rancangan penelitian yang meliputi garis besar metode penelitian yang akan digunakan dalam proses penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Dalam tahap ini peneliti memasuki dan memahami latar penelitian, mempersiapkan diri memasuki lapangan, dan berperan serta dalam rangka pengumpulan data.

3. Tahap analisis data

Tahapan dalam penelitian ini adalah analisis data. Peneliti melakukan proses analisis data kualitatif sampai pada interpretasi data-data yang telah diperoleh sebelumnya. Selain itu peneliti juga menempuh proses triangulasi data. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Maret-April.

E. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengambil subjek utama penelitian yaitu siswa kelompok anak usia kelas V SD Negeri 1 Pedes, yang memiliki kebiasaan bermain *Game online*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penggunaan *Purposive sampling* dipakai agar dapat memperoleh sampel yang diinginkan sesuai dengan tujuan penelitian berdasarkan pada kriteria tertentu. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di warnet “Home Net”, peneliti memilih tujuh siswa yaitu AN, AW, AL, DK, JF, HD, dan FM.

Selain ketujuh subjek pengguna *game online*, peneliti juga menambahkan sembilan orang subjek sebagai informan. Kesembilan subjek tersebut adalah dua guru kelas, dan tujuh orang tua siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2010: 308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, antara lain:

1. Observasi

Nasution (Sugiyono, 2010: 310) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Marshal (Sugiyono, 2010: 310) menambahkan melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna perilaku tersebut. Ada dua macam observasi menurut Sugiyono (2010: 204) dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, yaitu *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi non partisipan).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat. Peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang penyesuaian sosial siswa SD pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes.

Sebelum melakukan observasi, peneliti membuat pedoman observasi sebagai acuan proses observasi agar tetap fokus dan tidak keluar dari konteks yang menjadi tujuan utama peneliti yaitu penyesuaian sosial siswa V pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu.

2. Wawancara

Sugiyono (2010:317) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Esterberg (Sugiyono, 2010: 319) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.

Peneliti menggunakan wawancara semi struktur, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara. Wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara terbuka, peneliti dapat juga menambah pertanyaan di luar pedoman wawancara untuk mengungkap pendapat dan ide-ide responden.

Sebelum melakukan wawancara peneliti terlebih dahulu membuat pedoman wawancara agar proses wawancara tetap fokus dan tidak keluar dari konteks yang menjadi tujuan utama peneliti yaitu penyesuaian sosial siswa SD Negeri 1 Pedes kelas V pengguna *game online*.

G. Instrumen Penelitian

Peneliti sekaligus merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya (Lexy J. Moleong, 2012: 168). Hal tersebut seperti pendapat Sugiyono (2010: 307) dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Indikator-indikator yang menjadi acuan observasi dan wawancara disusun berdasarkan kajian teori yang telah disusun. Berikut instrumen-instrumen untuk pengambilan data:

1. Instrumen Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh data kegiatan siswa baik itu di dalam ataupun luar kelas dan di warnet yang menunjukkan perilaku, dan penyesuaian sosial siswa. Pedoman observasi dapat dilihat dalam lampiran 2 (halaman 112)

2. Instrumen Wawancara

Wawancara ini bertujuan memperoleh data melalui tanya jawab secara langsung. Wawancara dilakukan dengan siswa, guru, dan orang tua untuk mengetahui keadaan siswa dan kondisi penyesuaian sosial

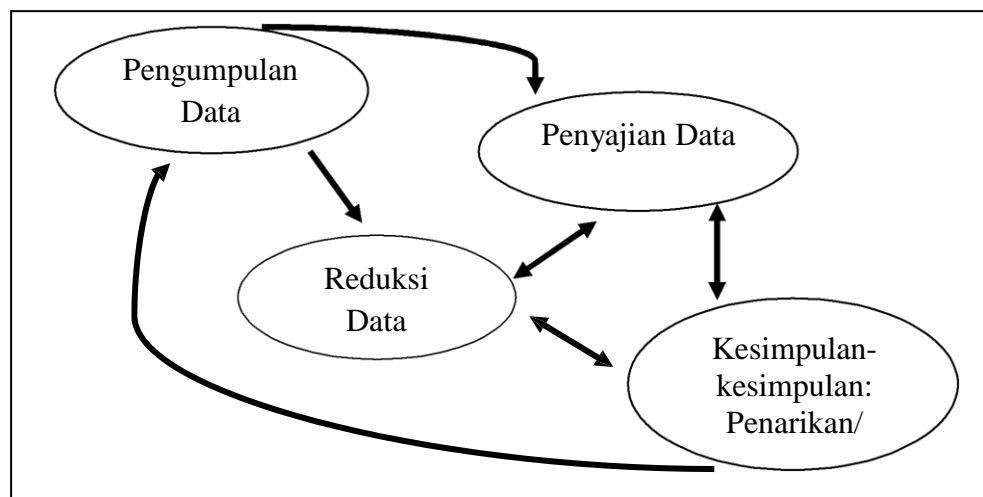
siswa. Pedoman wawancara dapat dilihat dalam lampiran 4 (halaman 118).

H. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2012: 89) analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis sebelum di lapangan dilakukan untuk studi pendahuluan yang digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Analisis selama di lapangan dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai di lapangan dilakukan setelah semua data selesai terkumpul.

Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (1992: 16) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Langkah-langkah analisisnya ditunjukkan dengan gambar berikut:



Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

Sumber: Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (1992: 20)

Penjelasan dari gambar di atas sebagai berikut:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (1992: 16). Peneliti memilah-milah data berupa profil siswa dan penyesuaian sosial siswa pengguna *game online* yang diperoleh dari catatan lapangan.

Setelah memilah-milah, peneliti menyederhanakan data tersebut. Misalnya, data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa pada hari Rabu, 5 Maret 2014, “Ya lumayan, kalo temen-temenku pada main *game* kan aku jadi nggak punya temen, ya aku juga main kan nanti bisa punya temen di *game* itu, tapi biasanya aku main sama temen-temen kalo sore dan malemnya nge-*game*”. Setelah direduksi menjadi “Siswa lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game* karena didukung oleh faktor lingkungan”.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data sebagai sekumpulan informasi yang tersusun dan member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (1992: 17). Data-data yang berupa profil siswa penggunaan *game online* dan penyesuaian sosial siswa SD Negeri 1 Pedes pengguna *game online*. dalam penelitian ini, data tersebut disajikan secara deskriptif dan tabel.

3. *Penarikan kesimpulan (Data Drawing/ Verification)*

Penarikan kesimpulan merupakan sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (1992: 19). Data-data yang berupa profil siswa dan penyesuaian sosial pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes yang telah dikemukakan pada penyajian data diinterpretasikan kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.

Misalnya, guru menjelaskan pergaulan tidak luas karena siswa lebih suka bergaul dengan teman yang disukai. Senada dengan pendapat guru, orang tua menyatakan bahwa teman siswa di rumah adalah teman yang sama berada di sekolah. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa siswa pengguna *game online* mempunyai pergaulan yang tidak luas, karena hanya terbatas dengan teman-teman di sekolah yang bermain *game online*.

I. Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Teknik yang digunakan untuk menentukan keabsahan data dalam penelitian ini adalah.

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk memenuhi kedalaman data, yang berarti bahwa penelitian hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol.

2. Triangulasi

Menurut Lexy J. Moleong (2012: 330) triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data itu. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemeriksaan melalui sumber yaitu siswa, guru, dan orang tua siswa. Hal ini dapat dicapai dengan melihat semua data dengan realitas yang nampak pada proses aktivitas yang ada ditempat penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk memeriksa dan melihat kesesuaian data yang diperoleh dengan kegiatan sebenarnya di SD Negeri 1 Pedes.

Menurut Patton (Lexy Moleong, 2012: 331) terdapat dua strategi dalam triangulasi data yaitu (1) pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data, dan (2) pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode pengumpulan data yang lain.

Penelitian ini dalam mengetahui keabsahan data juga dilakukan dengan cara membandingkan data dari beberapa metode yaitu membandingkan dari hasil metode observasi, wawancara, dan foto. Penelitian ini menggunakan *cross check* dengan beberapa metode yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi dan dokumentasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pedes yang beralamat di Jalan Wates No. 10 Pedes, Kelurahan Argomulyo, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul. Lokasi sekolah ini cukup strategis karena terletak sekitar 25 m dari kantor polsek Sedayu, dan berada sekitar 50 m dari kompleks kampus UMBY (Universitas Mercu Buana Yogyakarta). Selain itu penelitian juga dilaksanakan di warnet dan lingkungan rumah siswa yaitu Dusun Pedes dan Karanglo Argomulyo. Warnet “Home Net” berada di dekat SD Negeri 1 Pedes dan kompleks rumah siswa yang beralamat di Dusun Karanglo Kelurahan Argomulyo Sedayu.

B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Pedes yang sering bermain *game online*. Setelah dilakukan proses observasi dan wawancara secara bertahap kepada siswa kelas V pengguna *game online*, guru kelas V, dan orang tua siswa pengguna *game online* ternyata informasi yang diperoleh peneliti terkait masalah penelitian dapat terpenuhi.

Siswa kelas V SD N 1 Pedes yang sering menggunakan *game online* berjumlah 7 siswa dan semua berjenis kelamin laki-laki. Observasi yang dilakukan meliputi aspek-aspek penyesuaian sosial siswa yang nampak dalam diri siswa. Wawancara juga dilakukan kepada 7 siswa tersebut untuk

memperdalam informasi yang diterima. Adapun data singkat siswa pengguna *game online* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Siswa Pengguna *Game Online*

no	nama siswa	alamat	kuantitas bermain per minggu	tempat bermain
1.	AN	Perum Pelita Sedayu	7x	Rumah dan Home Net
2.	AW	Pedes RT 5, Argomulyo, Sedayu	5x	Rumah dan Home Net
3.	AL	Perum Puri Argomulyo Asri	7x	Rumah dan Home Net
4.	DK	Pedes RT 5 Argomulyo, Sedayu	7x	Rumah dan Home Net
5.	JF	Karanglo RT 7 Argomulyo, Sedayu	7x	Home Net
6.	HD	Pedes RT 4 Argomulyo, Sedayu	7x	Rumah dan Home Net
7.	FM	Pedes RT 6 Argomulyo, Sedayu	5x	Rumah dan Home Net

Guru menjadi salah satu informan untuk mendukung informasi yang diterima peneliti. Guru kelas dipilih untuk memperoleh informasi terkait kebiasaan sikap dan perilaku siswa selama pembelajaran dan sikap di sekolah. Dari guru tersebut dapat diketahui penyesuaian sosial siswa ketika berada di lingkungan sekolah.

Agar informasi yang didapatkan dapat lebih jelas kebenarannya, peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua siswa. Orang tua siswa yang

dimaksud adalah orang tua dari siswa pengguna *game online* di kelas V. Peneliti melakukan wawancara dengan cara mendatangi rumah siswa satu persatu untuk mendapatkan tambahan informasi tentang kebiasaan siswa di rumah.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penyesuaian sosial siswa.

C. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh peneliti dalam penelitian penyesuaian sosial siswa SD kelas V pengguna *game online* adalah sebagai berikut.

1. Profil siswa pengguna *game online*
2. Penyesuaian sosial siswa pengguna *game online*

Untuk lebih lanjut akan dibahas pada bagian berikut ini.

1. Profil Siswa Pengguna *Game Online*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada waktu penelitian diperoleh sebanyak tujuh siswa kelas V SD Negeri 1 Pedes yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Ketujuh siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 1 Pedes yang sering menggunakan *game online* di Warnet Home Net. Profil siswa pengguna *game online* ini akan menjadi gambaran bagaimana penyesuaian sosial siswa. Adapun siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Latar Belakang Subjek Pengguna *Game Online*

Subjek	Deskripsi
AN	Subjek merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Ayahnya bekerja di kantor swasta dan sering bekerja di luar kota, sementara ibunya bekerja sebagai pedagang dan ibu rumah tangga. Orangtua mengetahui bahwa AN senang bermain <i>game online</i> dan. Di sekolah AN meraih peringkat 10 besar, namun ia termasuk siswa yang hiperaktif.
AW	AW adalah anak kedua dari dua bersaudara. Orang tua bekerja sebagai petani dan mempunyai ternak sapi, sehingga AW juga sudah terbiasa ikut orang tuanya mencari rumput di sawah. Setelah membantu orangtuanya AW dibebaskan untuk bermain.
AL	AL adalah anak bungsu dari dua bersaudara. Sejak masuk SD AL sudah dibelikan PS, sehingga sudah terbiasa bermain <i>game</i> . Orang tua AL juga mengetahui kalau anaknya suka bermain <i>game online</i> , karena di rumah juga sering bermain. Dalam bidang akademik AL tergolong siswa yang sedang, orangtuanya sudah memberikan pengakuan pada guru maupun peneliti jika AL susah untuk belajar, dan suka bermain <i>game</i> .
DK	DK adalah anak bungsu dari dua bersaudara yang lahir dari keluarga yang berkecukupan. Bapaknya bekerja swasta dan mempunyai layanan jasa bengkel las dirumahnya, sementara ibunya bekerja sebagai pedagang yang mempunyai toko sembako di samping rumah. DK tergolong siswa yang berkategori sedang dalam bidang akademik di sekolahnya. Anaknya cenderung pendiam, dan pemalu.
JF	JF adalah anak kedua dari dua bersaudara. Ia tinggal bersama dengan bapak, ibu, dan kakak laki-lakinya di sebuah rumah sederhana. Kedua orang tua bekerja sebagai buruh. JF termasuk siswa yang kurang pengawasan karena orangtuanya sibuk mencari uang untuk kehidupan sehari-hari, sehingga membebaskan anaknya untuk bermain.
HD	HD merupakan anak yang terlahir dari keluarga yang mampu. Kedua orang tuanya bekerja sebagai PNS. HD mempunyai kakak perempuan yang masih duduk di SMA teladan. Semua kebutuhan HD sudah tersedia di rumah,

Subjek	Deskripsi
	mulai dari Tab, Laptop, maupun PS ada di rumahnya. Di rumah HD hanya ditemani dengan seorang pembantu karena orangtuanya sibuk bekerja dan melanjutkan studinya, sehingga kurang terkontrol aktivitasnya saat berada di rumah atau di tempat bermain. Orang tua HD juga mengetahui kalau anaknya suka bermain <i>game online</i> , dan tidak dimarahi karena jika di rumah HD juga sudah terbiasa bermain <i>game online</i> dengan menggunakan laptop.
FM	FM merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. FM mempunyai adik perempuan yang kembar. Orangtua FM bekerja sebagai buruh, namun untuk kebutuhan anak-anaknya, apapun itu dilakukan untuk menyenangkan anaknya. FM beserta adiknya mempunyai hobi bermain <i>game online</i> . FM juga mempunyai laptop di rumah yang diberikan ayahnya untuk FM dan adik-adiknya.

Tabel 3. Profil Siswa SD N 1 Pedes Kelas V Pengguna *Game Online* berdasarkan Hasil Observasi

No.	Aspek yang diobservasi	Subjek	Deskripsi
1.	Fisik	AN	Tinggi badan sedang, dan berat badan standar seperti anak seusianya. Ketika berangkat sekolah berpenampilan rapi. Ketika bermain di wanet “Home Net” dengan seragam sekolah yaitu celana seragam dan kaos.
		AW	Berperawakan sedikit gemuk dan berkulit sawo matang. Siswa sering terlihat tidak rapi, yaitu baju tidak dimasukkan dan tidak memakai kaos kaki.
		AL	Siswa tergolong tampan di kelas. Tinggi dan badan ideal. Kulit berwarna hitam manis dan berpenampilan rapi.
		DK	Siswa yang mempunyai perawakan gemuk, lumayan tinggi dan berkulit sawo matang. Berpenampilan cukup rapi.

No.	Aspek yang diobservasi	Subjek	Deskripsi
		JF	Berperawakan kecil dan berkulit sawo matang, serta tatanan rambut yang suka dijabrik. JF berangkat sekolah dengan penampilan yang kurang rapi.
		HD	Siswa tergolong tinggi dan sedikit kurus. Mempunyai rambut keriting dan kulit berwarna lebih cerah. Di sekolah HD berpenampilan rapi.
		FM	Siswa berperawakan kecil, berkulit sawo matang, dan tidak terlalu tinggi. Rambut hitam dan lurus serat berpenampilan rapi.
2.	Sikap	AN	Ketika berada di rumah, AN lebih sopan dan patuh terhadap orang tua. Akan tetapi Sikap siswa ketika berada di lingkungan sekolah adalah hiperaktif dan suka mencari perhatian guru.
		AW	Terdapat perbedaan sikap saat berada di rumah dan di sekolah. Jika berada di rumah AW mempunyai pribadi yang sopan dan penurut, akan tetapi jika berada di sekolah cenderung bandel. AW memiliki komunikasi yang cukup baik dengan teman-teman di sekolah dan di rumah. Namun jika emosinya sudah terpancing, AW tidak bisa mengendalikannya.
		AL	Siswa yang tergolong usil dan agresif di kelasnya. Gaya bicara yang keras, dan selalu mengandalkan tangannya untuk meyerang temannya, namun saat diajak bicara dengan lembut atau wajar maka AL akan dapat bersikap sopan dan tidak memberontak.
		DK	Saat berada di kelas, siswa cenderung pendiam dan tidak banyak bergaul dengan temannya.

No.	Aspek yang diobservasi	Subjek	Deskripsi
		JF	Siswa yang pendiam dan mempunyai kebiasaan sedikit usil dengan temannya. JF juga tergolong siswa yang bandel di kelas.
		HD	Sopan dengan guru dan teman-teman di kelas. namun HD mempunyai kebiasaan banyak bicara.
		FM	FM merupakan siswa yang rajin dan sopan terhadap orang yang lebih tua. Baik orang tua, guru dan peneliti. Selain itu FM juga lebih cengeng dibanding kedua adiknya. FM adalah sosok yang ramah, namun sering dijadikan objek penderita oleh teman-temannya.
3.	Aktivitas siswa saat di kelas	AN	Ketika berada di kelas, siswa bersikap hiperaktif dan sering mendapat teguran dari guru karena banyak bicara dengan teman dan membuat gaduh. Bahkan siswa juga pernah dipindah tempat duduknya dengan siswa perempuan oleh guru karena tidak dapat dikondisikan yaitu jalan-jalan saat pelajaran berlangsung dan ramai sendiri dengan AL. Akan tetapi ketika di rumah subjek pemalu tidak seperti di sekolah.
		AW	Tidak fokus pada pelajaran, dan sering terlihat banyak menengok ke belakang untuk mengobrol dengan temannya. Waktu berdiskusi kelompok digunakan untuk menebak-nembak teman dan objek lain dengan menggunakan tangannya. AW juga sering terlihat keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung.
		AL	Siswa sering tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan, agresif, dan saat di kelas sifatnya hampir sama dengan AN karena duduknya bersebelahan.

No.	Aspek yang diobservasi	Subjek	Deskripsi
		DK	Saat berada di kelas siswa bersikap sopan dan wajar, tidak agresif seperti teman pengguna <i>game online</i> lainnya.
		JF	Sering diperingatkan akibat tidak memperhatikan penjelasan guru, dan keusilannya dengan teman. Selain itu JF suka menyontek pekerjaan temannya saat diberikan latihan oleh guru. Ketika istirahat, ia tidak jajan dan hanya meminta kepada teman perempuannya.
		HD	Saat pelajaran berlangsung sering terlihat banyak berbicara, selain itu tidak jenak duduk di tempat duduknya. Hal ini nampak saat HD sering menengok kanan, kiri, depan, dan belakangnya. Sehingga HD juga tidak jarang diberikan <i>reward</i> oleh guru dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi.
		FM	Siswa tergolong pandai karena bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dengan tepat. Di dalam kelas lebih banyak memperhatikan guru saat pelajaran dibanding keenam siswa pengguna <i>game online</i> lainnya.
4.	Posisi duduk ketika di kelas	AN	Tempat duduk AN berdekatan dengan AL dan menempati meja paling belakang.
		AW	Tempat duduk AW berdekatan dengan HD yang berada di barisan belakang sebelah kanan.
		AL	Tempat duduk AL berdekatan dengan AW yang berada di meja paling belakang bagian tengah.
		DK	Tempat duduk berada pada meja paling barisan paling kanan. Sehingga berdekatan dengan AN, AL, dan AW.

No.	Aspek yang diobservasi	Subjek	Deskripsi
		JF	Tempat duduk JF berada di deretan tengah dan berada di belakang FM.
		HD	Saat berada di kelas, HD duduk bersama AW bagian belakang.
		FM	FM duduk di meja deretan paling depan bagian kanan.
5.	Saat bermain <i>game online</i>	AN	AN di warnet bersama dengan teman-teman yang biasa bermain di kelasnya. Siswa bermain dengan serius di depan layar dan tidak senang jika diganggu dengan orang lain seperti diajak bicara oleh temannya maupun peneliti. Saat memenangkan permainan siswa tampak bergembira, namun saat tidak sesuai harapan atau kalah maka pelampiasannya adalah memukul meja di sertai dengan mengetik <i>key board</i> dengan acak dan sembarangan.
		AW	AW tidak hanya bermain sendirian, namun ia juga bermain dengan teman-temannya serta sering memainkan akun temannya karena AW lebih ahli dibanding teman-teman yang lain. Ketika bermain <i>game online</i> , siswa merasa terganggu dan marah karena ada yang mengajaknya mengobrol. Selain itu AW juga sering mengucapkan kata-kata kotor seperti bajigu* dan lain sebagainya ketika sedang kalah dengan lawan mainnya.
		AL	Saat berada di warnet lebih suka sendiri saat bermain <i>game online</i> tidak seperti teman lain yang bergerombol saling menunggu. AL tidak suka apabila saat bermain <i>game online</i> dikelilingi banyak teman, karena merasa terganggu jika mendengar banyak suara. Saat bermain <i>game online</i> di warnet, siswa tampak sangat fokus dengan apa yang ada di depannya, sehingga tidak terpengaruh

No.	Aspek yang diobservasi	Subjek	Deskripsi
			lagi dengan apa yang dikatakan maupun dilakukan temannya.
		DK	Ketika berada di warnet DK selalu bersama-sama dengan teman-temannya saling menunggu. Setelah mendapat giliran bermain DK lebih suka bermain sendiri tanpa diikuti oleh teman lainnya. Jika ada teman yang mengomentari permainannya maka DK menyuruh untuk diam dan meminta untuk tidak mengganggu.
		JF	JF sering mengucapkan kata-kata kotor dan memukul layar monitor, serta sering memukulkan tangannya ke dinding. Saat peneliti mengikuti JF dan teman-temannya sedang bermain, beberapa lama setelah bermain terjadi listrik padam, mereka marah dan mengeluarkan kata-kata kasar yang bermacam-macam serta memukul <i>keyboardnya</i> .
		HD	Lebih lincah memainkan <i>game</i> dengan <i>keyboardnya</i> .
		FM	Saat melakukan permainan peneliti melihat cara bermain FM, dan nampak bahwa dapat mengetik dengan cepat, selain itu bisa menguasai <i>keyboard</i> terutama huruf-huruf tertentu dan simbol-simbol yang sering digunakan dalam <i>game</i> . ketika asik bermain dan diganggu oleh teman lain maka FM menghentakkan <i>keyboard</i> dan menghantam layar komputer saat ia kalah dengan lawan mainnya. Kemudian ia langsung berhenti bermain dan pulang.

Tabel 4. Profil Siswa SD N 1 Pedes Kelas V
Pengguna *Game Online* berdasarkan Hasil Wawancara

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
1.	Awal mengenal <i>game online</i>	AN	Siswa mulai bermain <i>game online</i> sejak masih duduk di kelas III, dan sampai sekarang menjadi suatu rutinitas.
		AW	Siswa mengenal <i>game online</i> sejak masuk kelas V. Bermula dari bermain di rumah teman yang sudah SMP bernama RG. Di rumah RG, siswa dibuatkan akun dan mencoba bermain.
		AL	Siswa merasa senang saat pertama kali mengenal <i>game online</i> dan beranggapan bahwa <i>game online</i> merupakan <i>game</i> paling seru yang pernah ditemui. AL mulai bermain <i>game</i> sejak berada di kelas III dan langsung memainkannya.
		DK	Siswa mulai bermain <i>game</i> sejak berada di kelas II dan saat itu juga langsung memainkannya.
		JF	Siswa mulai bermain <i>game</i> sejak tahun 2011 yaitu berada di kelas II.
		HD	HD mulai bermain <i>game</i> sejak berada di kelas III dan saat itu juga langsung memainkannya.
		FM	FM mulai bermain <i>game</i> sejak berada di kelas II pada tahun 2011. FM merasa senang saat pertama kali mengenal <i>game online</i> dan timbul perasaan ragu setiap akan memainkannya karena belum begitu mengerti permainan tersebut.
2.	Hal yang mendorong bermain <i>game online</i>	AN	Siswa menyukai permainan <i>game online</i> karena banyak hal yang menyenangkan di dalam permainan itu sehingga siswa merasa betah bermain <i>game online</i> selama berjam-jam.

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
		AW	Perasaan pertama kali saat bermain <i>game online</i> adalah merasa senang dan ingin bermain terus karena menarik dan tidak membosankan. Setelah bisa dan lama-lama bermain sendiri di warnet dan mengajak teman lain.
		AL	Merasa senang karena mendapatkan kepuasan tersendiri jika dibanding bermain <i>game</i> di hp.
		DK	Merasa senang saat pertama kali mengenal <i>game online</i> dan ia sangat tertantang dengan permainan yang menurutnya seru tersebut. Selain itu DK sangat menikmati dan sudah berulang kali memenangkan <i>game</i> yang biasa dimainkannya.
		JF	JF merasa senang saat pertama kali mengenal <i>game online</i> dan mulai terbawa keangan-angan karena sering mengingat <i>game online</i> .
		HD	HD merasa tertarik saat pertama kali mengenal <i>game online</i> . HD juga sangat menikmatinya karena permainannya seru dan sering memenangkannya.
		FM	FM merasa senang dan tertarik dengan <i>game online</i> karena ada banyak karakter yang dapat dimainkan. Selain itu waktunya banyak digunakan untuk bermain <i>game</i> , karena merasa jadi objek penderita ketika bermain dengan teman yang berada di lingkungannya. FM sering dicurangi dan disalahkan saat bermain.
3.	Waktu yang digunakan	AN	Waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> kurang lebih 3 jam dalam sehari.

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
		AW	Hampir setiap hari AW mengunjungi warnet “Home Net” untuk bermain sendiri maupun menonton teman lain saat bermain <i>game online</i> . AW sering membantu temannya untuk mendapatkan poin. Setiap harinya di warnet bermain <i>game</i> 3 jam.
		AL	AL biasa bermain di warnet setelah pulang sekolah sekitar 3 jam dan sangat menikmatinya.
		DK	DK biasa bermain bersama AW, AN, HD, DV di warnet setelah pulang sekolah sampai pukul 16.00 WIB.
		JF	Hampir setiap hari setelah pulang sekolah JF bermain <i>game online</i> di warnet. JF bermain bersama teman-temannya sekitar 4-6 jam tergantung uang yang mereka kumpulkan.
		HD	setelah pulang sekolah selama kurang lebih 3 jam.
		FM	Bermain di warnet bersama AW dan JF setelah pulang sekolah selama 3 jam.
4.	Perolehan uang untuk bermain <i>game online</i> di warnet.	AN	Siswa memperoleh uang untuk bermain <i>game online</i> di warnet dengan menggunakan uang sakunya.
		AW	Uang yang dipergunakan untuk bermain <i>game</i> di warnet didapatkan dari uang saku ketika sekolah dan meminta orang tua. Selain itu AW dan teman-teman lainnya juga mengumpulkan bungkus rokok yang langka, kemudian dijual.
		AL	Siswa mendapatkan uang untuk bermain <i>game online</i> dari pemberian orangtuanya ketika berangkat sekolah dan tambahan saat pulang sekolah.

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
		DK	Uang yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> berasal dari sisa uang saku dan meminta orang tua.
		JF	Mendapatkan uang dari orangtuanya dan mencari bungkus rokok yang dijual pada pemilik warung.
		HD	HD mendapatkan uang untuk bermain <i>game online</i> dari sisa uang saku karena jatah uang saku tidak pernah dihabiskan di sekolah.
		FM	FM mendapatkan uang untuk bermain <i>game online</i> di warnet dari hasil menjual burung merpati. Selain menjual barang miliknya, FM bermain <i>game</i> menggunakan sisa uang saku dan terkadang diberi bapaknya ketika pulang sekolah. FM juga mengaku bahwa akun <i>game</i> dapat dijual kepada orang yang lebih dewasa. Biasanya berkisar Rp. 15.000,00.
5.	Jenis permainan	AN	<i>Game</i> yang biasanya dimainkan adalah CS, Aqw, dan PB (<i>Point Blank</i>), dan <i>game</i> yang paling sering dimainkan adalah CS (<i>Counter Strike</i>).
		AW	Aqw sama Frive
		AL	Permainan yang sering dimainkan adalah CS (<i>Counter Strike</i>). Permainan ini merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter dan bisa juga berupa misi melumpuhkan penjahat yang dimainkan dengan menggunakan senjata genggam jarak jauh. Permainan ini melibatkan banyak orang.
		DK	<i>Game</i> yang pernah dimainkannya adalah Aqw dan PB (<i>Point Blank</i>), adapun yang sering dimainkan adalah Aqw.

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
		JF	Permainan yang sering dimainkan adalah CS (<i>Counter Strike</i>) dan PB (<i>Point Blank</i>). JF tampak senang ketika bermain <i>game</i> yang bertemakan peperangan dan tembak-tembakan.
		HD	<i>Game</i> yang pernah dimainkannya adalah Aqw dan CS (<i>Counter Strike</i>). Adapun yang sering dimainkan adalah Aqw.
		FM	<i>Game</i> yang pernah dimainkannya adalah Aqw, CS, dan PB (<i>Point Blank</i>), adapun yang sering dimainkan adalah Aqw.
6.	Kesan terhadap <i>game online</i>	AN	Siswa merasa lebih senang saat bermain <i>game online</i> jika dibandingkan tidak bermain <i>game online</i> , karena bermain di warnet itu bisa bertemu dengan teman-temannya yang sama-sama mempunyai keinginan untuk bermain <i>game online</i> .
		AW	Siswa merasa ada keinginan terus menerus untuk memainkan <i>game online</i> . Perasaan yang sangat senang atau seru namun saat tidak bermain <i>game</i> maka akan terjadi kejenuhan. AW tidak suka bermain dengan teman di lingkungannya karena merasa tidak diadili oleh temannya. Bermain <i>game online</i> lebih menyenangkan dan bisa menghilangkan rasa bosan, karena menurutnya di rumah itu membosankan dan merasa tidak nyaman jika bermain dengan teman di lingkungannya yang curang.
		AL	Siswa merasa jenuh dan timbul rasa malas saat tidak bermain <i>game online</i> . AL sering melamunkan hal-hal yang akan dilakukan saat bermain nanti, yaitu ingin menambah level permainan dengan menambah nyawa dalam akunya.

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
		DK	DK merasa senang saat bermain dengan teman maupun bermain <i>game online</i> . Akan tetapi lebih senang bermain <i>game online</i> karena merasa seru terutama jika menang dalam permainan, sedangkan bermain dengan teman DK merasa kurang terpuaskan karena terjadi hubungan yang kurang harmonis, seperti saling mengejek.
		JF	JF merasa senang bermain <i>game online</i> , dan menginginkan mempunyai 57omputer sendiri, supaya bisa bermain sendiri di rumah. JF pernah berkeinginan untuk terus bermain <i>game online</i> , dan belum dapat mengatasinya karena memilih untuk tetap bermain <i>game online</i> dengan jalan meminta uang pada ibunya.
		HD	HD juga merasakan jenuh ketika sedang tidak bermain <i>game online</i> , karena dirinya merasa sudah terbiasa dengan permainan tersebut.
		FM	FM merasakan perbedaan ketika sedang bermain atau tidak. Ia merasa senang saat bermain <i>game online</i> dan jika tidak bermain itu yang dirasakan adalah malas.
7.	Dampak	AN	Dampak positif : Menghibur. Dampak negatif : Tidak dapat menabung dan sering dimarahi orang tua.
		AW	Dampak positif: Menyenangkan dan menghilangkan kejenuhan, menambah teman, terampil mengoperasikan 57omputer. Dampak negatif : Merugikan uang dan waktu sehingga sering dimarahi ibunya, menjadikan ketagihan karena saat tidak bermain merasa gelisah, dan lupa mengerjakan PR.

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
		AL	Dampak positif : Menghibur juga menambah teman Dampak negatif : Menjadi boros serta mengganggu kesehatan mata. AL juga menambahkan bahwa <i>game online</i> memicu kemarahan saat kalah dalam bermain.
		DK	Dampak positif : Menyenangkan Dampak negatif : Emosi tidak stabil karena sering marah serta malas dalam belajar, dan suka berkhayal di dunia nyata terkait <i>game online</i> .
		JF	Dampak positif : Menyenangkan dan seru. Dampak negatif : Membuat lelah, lupa waktu serta menjadikan malas belajar. Selain itu siswa merasa ketagihan dan ingin bermain terus menerus.
		HD	Dampak positif : Menghilangkan rasa bosan dan senang. Dampak negatif : Boros dan mengganggu kesehatan mata.
		FM	Dampak positif : Menghibur dan seru. Dampak negatif: Boros, dan suka berkhayal di dunia nyata terkait <i>game online</i> .
8.	Pembagian waktu	AN	Waktu luang AN digunakan untuk bermain <i>game</i> sehingga menjadikan kehilangan waktu tidurnya. Sedangkan kegiatan belajar adalah ketika malam hari.
		AW	Setelah pulang sekolah AW bermain <i>game online</i> di warnet bersama teman-temannya. Di sore hari berangkat

No.	Aspek	Subjek	Deskripsi
			mengaji dan malamnya nonton Tv. Jika tidak ada PR jarang belajar.
		AL	Siswa lebih mengutamakan bermain daripada belajar. Setelah pulang sekolah siswa bermain dengan teman-teman di warnet, kemudian saat malam hari AL tidak belajar kecuali ada PR.
		DK	Siang bermain <i>game online</i> di warnet dengan teman sebaya, pulang sekolah menyempatkan diri untuk bermain <i>game</i> , sebelum tidur juga bermain <i>game</i> . belajar hanya mempunyai PR.
		JF	JF bermain dengan temannya saat berada di sekolah dan berkumpul dengan temannya di warnet. JF banyak menggunakan waktunya untuk bermain <i>game online</i> sampai sore hari sebelum maghrib.
		HD	Pembagian waktu HD antara bermain <i>game</i> dengan bermain bersama temannya adalah seimbang. Saat berada di sekolah dan berada di warnet maupun di lingkungan rumah HD melakukan interaksi dengan temannya. Pada malam hari HD belajar dengan guru privat di rumah.
		FM	FM jarang terlihat berkumpul dengan banyak teman ketika berada di lingkungan rumahnya, dan sering bermain dengan kedua adiknya saat di rumah maupun di warnet. Di malam hari FM masih menyempatkan diri untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan ketujuh siswa pengguna *game online* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas sehari-hari siswa. Siswa lebih senang bermain *game online*

daripada bermain bersama teman sebaya. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor pribadi dan lingkungan. Adapun dampak yang diperoleh berupa dampak positif dan negatif.

2. Penyesuaian Sosial Siswa Pengguna *Game Online*

Penyesuaian sosial merupakan hubungan secara sosial antara individu dengan individu lain dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada. Aspek penyesuaian sosial menurut Hurlock (1978: 287) terdiri dari penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial dan kepuasan pribadi.

Berdasarkan profil siswa pengguna *game online* di atas, maka diperoleh penyesuaian sosial siswa sebagai berikut.

1) Penampilan nyata

Penampilan nyata ditandai dengan mematuhi tata tertib sekolah, bersikap sopan jika bertemu dengan guru dan kepala sekolah, menceritakan segala sesuatu tentang dirinya kepada teman-teman begitu juga sebaliknya, tolong menolong dan membantu sesama teman, senang bekerjasama dengan oranglain, aktif mengerjakan PR, dan memperhatikan guru saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dari 7 siswa kelas V pengguna *game online*, sebagian besar siswa cenderung menunjukkan penampilan nyata yang kurang baik. Hal tersebut nampak dalam pengamatan, siswa kurang mematuhi adanya tata tertib di sekolah

seperti, tidak segera masuk kelas setelah bel masuk, dan kurang menghargai guru yang sudah masuk kelas karena siswa masih bermain di depan pintu masuk. Kemudian siswa kurang bersikap sopan dan cenderung cuek. Hal tersebut terlihat saat peneliti berada di kelas, siswa ketika ditegur dan dinasehati oleh bu guru tidak menghiraukannya dan mengalihkan perhatian dengan mengobrol bersama temannya. Saat pelajaran siswa juga terlihat kurang aktif. Dalam catatan lapangan peneliti pada hari rabu tanggal 26 Februari 2014, nampak salah satu dari pengguna *game online* AW berkelahi di dalam kelas dengan temannya saat ditinggal guru ke kantor. Selanjutnya siswa jarang bekerjasama dengan teman lain, dan kurang memperhatikan guru saat proses belajar mengajar karena siswa sering mengobrol sendiri dengan teman sebangku atau depan dan belakang mejanya. Selain itu siswa juga menyibukkan diri dengan hal lain seperti menggambar di buku tulis, menggambar ditangan bahkan berbuat gaduh dengan memukul-mukul meja.

Meskipun demikian siswa masih terlihat saling tolong menolong saat bermain di warnet maupun di rumah. Hal ini terlihat saat ada teman yang kekurangan uang untuk membayar biaya bermain *game online* di warnet. Selain itu siswa juga aktif mengerjakan PR, meskipun masih ada beberapa siswa yang terkadang lupa dalam mengerjakan PR.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru, sebagai berikut.

- Peneliti : “Pernahkah siswa terlambat masuk sekolah Bu?
- Guru : “Terlambat masuk sekolah tidak, hanya saja ya seperti teman-teman yang lain kalau setelah istirahat meskipun guru sudah masuk masih mainan”
- Peneliti : Bagaimana sikap siswa jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah?
- Guru : “Ya, seperti yang mbak lihat, kadang anak ini suka tidak menghiraukan orang di sekitarnya, meskipun ada guru ya diem. Kalau jalan langsung bablas tanpa permissi”
- Peneliti : “Kemudian apakah siswa tersebut tertib mentaati peraturan sekolah?”
- Guru : “ Sikapnya anak ini sedikit cuek, dibilang tertib tidak, dibilang tidak tertib juga tidak juga. Ya sedang-sedanglah mbak”
- Peneliti : “Apakah siswa aktif saat berdiskusi atau bekerjasama dengan teman di kelasnya? ”
- Guru : “ Kurang aktif . Kadang aktif, tapi lebih sering ramai”
- Peneliti : Apakah siswa sering mengerjakan PR?
- Guru : “Ya mengerjakan PR”
- “ Pernah lupa tidak mengerjakan PR”
- Peneliti : Bagaimana sikap siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung?
- Guru : “ Seperti yang kamu liat di kelas mbak, ya seperti itu. Saya tidak menutup-nutupi semua anak-anak tersebut ramai sendiri kalau pas pelajaran, ngobrol, cerita buat forum sendiri, tidak memperhatikan, ngeyel, harus disuruh dan ditungguin”
- Peneliti : Apakah siswa sering membuat gaduh atau mengganggu temannya saat pelajaran berlangsung?
- Guru : “ Saat diterangkan malah asik ngobrol sama teman-temannya sambil *glothe*kan. Saya sampai berulang kali menegur mereka mbak”

Senin, 24 februari 2014

Dari hasil wawancara, ketujuh siswa pengguna *game online* juga memiliki kemiripan jawaban yaitu ketika berada di kelas sering ramai sendiri dengan teman lain dan membuat gaduh. Selain itu siswa juga mengaku pernah berkelahi dengan teman di kelasnya maupun di luar kelas.

Setelah dikonfirmasi kepada orangtua siswa, siswa kelas V pengguna *game online* cenderung pendiam dan tidak pernah bercerita, seperti tertuang dalam hasil wawancara berikut.

- Peneliti : Apakah putra/putri ibu senang memberitahu Anda jika sedang punya masalah?
- Ibu An : “ Tidak, An ini tertutup anaknya. Jadi harus ditanya berulang kali baru cerita. Kegiatan sehari-hari di sekolah juga nggak pernah cerita kalau dipancing-pancing baru mau cerita. Gurunya malah yang laporan sama saya. Di tempat lesnya juga pernah ada masalah, sampai laporan sama saya. Tapi saya juga kembalikan sama anaknya lagi mba, saya beri tau kalau mau terus-terusan kayak gitu ya terserah, saya beri pilihan”.
- (Kamis, 06 Maret 2014)
- Ibu Aw : “ *Mboten* certita *napa-napa*, *nek enten* masalah ditutupi, rahasia *rapet* mbak bocahe. Nek *ditangleti* malah *diunekne* mamak bapak ki kok kepo. Nek diiming-imingi mau cerita”
- Ibu Al : “Marah mbak, biasanya kalo lagi ada masalah nggak cerita tapi sering marah-marah”
- Ibu Dk : “ Jarang cerita, kalau ada masalah itu malah denger dari temannya pas jajan. Kalau punya PR juga jarang mengeluh. Biasanya masalahnya ya bukan masalah besar tapi hanya ejek-ejek”
- Ibu Jf : “ Tidak pernah cerita, lebih seneng diem kalo ada masalah tapi kadang marah-marah tiba-tiba, ditanyai juga nggak jawab”
- Ibu Hd : “ Tidak bercerita, tapi sama orangtua di sayang”
- Ibu Fm : “ Biasanya kalau temannya nakal itu, diam. Lalu saya bertanya. Kalau pulang sekolah langsung tidur berarti ada masalah”

Selain hasil observasi dan wawancara, bukti dokumentasi (foto) nampak bahwa siswa masih bermain-main di depan pintu kelas setelah bel masuk, siswa bermain-main saat pelajaran berlangsung, suasana siswa saat berdiskusi kelompok, dan siswa sedang berkelahi

di dalam kelas. Data hasil triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi ada di lampiran 11.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa penampilan nyata siswa bisa dikatakan belum dapat mematuhi norma atau tata tertib yang berlaku di sekolah, tidak aktif saat bekerja sama, kurang memperhatikan guru saat dijelaskan, dan sering membuat keributan di dalam kelas, hal ini dapat pula disebut kurang memenuhi harapan kelompok atau sebagai siswa di sekolah. Akan tetapi siswa masih mau mengerjakan PR dan membantu teman.

2) Penyesuaian diri terhadap kelompok.

Penyesuaian diri terhadap kelompok ditandai dengan bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman sekelasnya, mudah bekerja dalam kelompok, dapat merespon pertanyaan dari guru dengan tepat, sering berkumpul dengan teman-teman, akrab dengan teman-teman di kelas, dan tidak menyendiri atau suka berbicara dengan teman.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama 2 minggu, ketujuh siswa tidak ada yang suka menyendiri atau tidak pernah bicara dengan temannya, karena siswa tersebut masih berkomunikasi dengan teman lain seperti biasanya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat siswa, ketika peneliti mengajukan pertanyaan apakah siswa suka menyendiri dan tidak pernah berbicara dengan teman, secara serempak ketujuh siswa tersebut menjawab tidak.

Kemudian, sebagian besar siswa juga bisa mengikuti apa yang dibicarakan temannya, terutama bicara mengenai permainan yang mereka suka. Selanjutnya saat bekerja dalam kelompok, sebagian siswa tidak berperan aktif di dalamnya. Pada dasarnya semua siswa menggunakan waktu kerja kelompok untuk mengobrol dan bermain-main, namun ketika guru mengingatkan dan berkeliling disetiap kelompok, siswa mulai aktif mengerjakan tugasnya. Adapun siswa yang aktif hanya siswa yang tergolong pandai.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru:

Peneliti	: “Jika sedang berdiskusi kelompok, apa yang biasanya dilakukan oleh siswa Bu?”
Guru 1	: “ Sibuk bermain sendiri, ramai dan kalau akhir-akhir baru mau ikut ngerjain, kalau diskusi kurang aktif mbak”
Guru 2	: “Ngobrol, kalau ditungguin baru aktif mengerjakan”

Selanjutnya saat proses observasi peneliti juga memperoleh data bahwa 3 dari 7 siswa dapat merespon pertanyaan guru dengan tepat. Adapun siswa tersebut merupakan siswa yang tergolong pandai di kelas yakni AN, HD, dan FM sedangkan keempat siswa lainnya jika diberikan pertanyaan guru tidak menjawab dengan tepat bahkan tidak dijawab dan suka berfikir lama ketika diberikan pertanyaan, dikarenakan mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, dan jarang belajar di rumah.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru:

Peneliti	: “Apakah siswa dapat menjawab pertanyaan Ibu dengan tepat?”
----------	--

- Guru 1 : “ Yang bisa menjawab dengan tepat itu ya hanya An dan Hd ini mbak, kalau yang lain bisa menjawab, tapi suka asal dan *eyel-eyelan* gitu loh mba”
- Guru 2 : “ Bisa, anak ini pandai kok mbak”
(yang dimaksud adalah Fm).
“Heee, biasanya cuma diem dan kadang bisa, tapi pakai mikir agak lama”
(yang dimaksud adalah siswa Jf)

Pada pengamatan selanjutnya peneliti melihat sebagian besar siswa yaitu 6 dari 7 siswa sering berkumpul dengan teman-temannya, namun siswa hanya akrab dan bergaul dengan teman-teman yang disukainya di kelas. Teman yang dimaksud adalah teman sesama *gamers*. Hampir setiap hari siswa bergaul atau berkumpul dengan teman yang sama, yaitu teman yang sesama pemain *game online* ketika di sekolah maupun di warnet dan rumah. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas, tempat duduk siswa pengguna *game online* juga berdekatan dan berada di daerah meja belakang. Posisi duduk diantara ketujuh siswa pengguna *game online* adalah AN satu meja dengan AL, AW satu meja dengan HD, sementara DK berada dibelakang HD, dan JF berada di belakang FM. Kemudian saat bermain di lingkungan sekolah maupun di warnet mereka juga sering terlihat bersama-sama. Bahkan saat peneliti berkunjung ke rumah HD, di tempat tersebut telah ada AN dan DK yang sedang bermain *game* di Tab milik HD. Kegiatan hari berikutnya peneliti melakukan wawancara ke rumah JF, dan juga terlihat ia bermain merpati bersama DK dan AL.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan dari guru :

Peneliti : “Apakah siswa akrab dengan teman-teman di kelasnya?”

Guru 1 : “ Ya lumayan mba, tapi ya nggak akrab banget, yang akrab banget itu-itu saja temannya, barangkali yang sering main *game* itu mba”.

Guru 2 : “ Ya lumayan, tapi bergaulnya lebih sering dengan teman-teman yang ada di meja sekitarnya”

Peneliti : “Apakah siswa lebih suka bergaul dengan teman yang disukai saja?”

Guru 1 : “ Iya, anak ini semua bergaulnya sama teman-teman yang disukai saja, bahkan sekarang kan kelas A dan B digabung kadang juga tidak bersahabat saling membandingkan”.

Guru 2 : “ Iya, sama anak-anak di sekitar barisan mejanya itu mbak. Sama anak-anak perempuan juga kurang bergaul”.

Pernyataan guru di atas juga diperkuat oleh orangtua siswa:

Peneliti : “Dengan siapa biasanya putra ibu bergaul di rumah?”

Ibu Aw : “ *Kaleh* temane di sekolah, tetangga *ngaten niku*”

Ibu Dk : “ Sama orang tua, kakak, temen-temen di sekolah ya temen-temen di lingkungannya itu sama”.

Ibu Jf : “ Temen-temen sekolah”.

Selain hasil observasi dan wawancara, bukti dokumentasi (foto) nampak bahwa siswa sedang bermain bersama teman-teman yang disukai berada di warnet dan di rumah, dan siswa saat bekerja dalam kelompok. Data hasil triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi ada di lampiran 11.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa pengguna *game online* mampu berinteraksi baik dengan teman yang mempunyai hobi bermain *game online*. Hal ini menimbulkan pergaulannya tidak luas, karena pergaulan hanya seputar teman sesama pengguna *game online* dan kurang bergaul dengan teman

dari kelas lain. Siswa juga belum dapat menyesuaikan diri terhadap mata pelajaran dan guru ketika di kelas, terlihat ketika bekerja dalam kelompok siswa cenderung pasif dan tidak dapat merespon guru dengan baik.

3) Sikap Sosial

Sikap sosial ditandai dengan melakukan banyak hal bersama teman-teman, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, ikut melakukan piket kelas, senang terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah, sering berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain dan menjadi tempat curhat teman-temannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama dilapangan, ketujuh siswa terlihat bersama teman sesama pengguna *game online* saat di sekolah, bermain *game* di warnet dan di rumah. Pada waktu istirahat, siswa bermain di kelas maupun di luar kelas dan tidak jajan karena uang saku dikumpulkan untuk bermain *game* di warnet. Kemudian sepulang sekolah, siswa sering bersepakat untuk bermain di warnet bersama siswa pengguna *game online* lainnya. Saat tiba di warnet, mereka saling menunggu untuk mendapatkan bilik sesuai nomor yang diinginkan, dengan menonton teman yang sudah bermain. Setelah mendapatkan bilik, mereka mengumpulkan uang dari masing-masing anak dan bermain secara bergiliran. Aktivitas bermain game online dilakukan setelah pulang sekolah sampai sore sekitar pukul 15.00-

17.00 WIB. Jadi banyak waktu luang di rumah digunakan siswa untuk melakukan hal bersama ketika di warnet untuk bermain *game*.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan siswa:

- Peneliti : Apakah kamu senang melakukan banyak hal bersama dengan teman-teman?
AN : “Iya, bermain *game*”
AW : “Enak nge *game* daripada main sama temen. Bosen main sama temen karena yang dimainkan itu-itu saja”
AL : “Bermain Bola”
DK : “Main sepeda, gabur merpati”
JF : “Mancing, nge *game*”
HD : “Mainan Laptop, merpati”
FM : “Nge *game* aja lebih enak, kalau main sama orang kadang dinakali”

Dari jawaban ketujuh siswa tersebut, sebagian besar siswa lebih banyak memilih bermain *game* jika dibandingkan bermain dengan temannya, dengan alasan bosan saat bermain permainan yang monoton, kemudian ada juga siswa yang merasa tidak nyaman ketika bermain bersama orang lain sehingga lebih memilih untuk bermain *game*. Meskipun demikian ada beberapa siswa yang juga bermain dengan teman untuk bermain bola, memancing dan bermain burung merpati.

Sementara orangtua siswa pengguna *game online* menyatakan bahwa antara bermain *game* dan bermain dengan temannya itu seimbang. Akan tetapi jika sudah bermain *game* tidak mau diganggu, dan sampai tidak makan. Guru kelas menambahkan bahwa siswa melakukan banyak hal bersama temannya seperti jajan, dan bermain saat istirahat.

Pada pengamatan berikutnya, peneliti juga memperoleh data bahwa 2 dari 7 siswa malas melakukan kegiatan pramuka. Hal ini terlihat secara langsung oleh peneliti ketika sedang melakukan pengamatan pada kegiatan pramuka selama 2 minggu, kemudian Pembina juga menuturkan bahwa ke 2 siswa tersebut kadang tidak datang dengan tanpa keterangan. Adapun ke 5 siswa lainnya rajin berangkat kegiatan pramuka.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan dari siswa:

Peneliti : Kamu suka atau tidak jika di sekolahmu ada kegiatan ekstrakurikuler? Apakah kamu lebih mementingkan *game online* dibanding berangkat ekstrakurikuler?

AN : “Suka”

AW : “Berangkat Pramuka”

AL : “Suka, kalau ada Pramuka ya berangkat, dimarahi kalau tidak”

DK : “Berangkat lah mba”

JF : “Berangkat, kalau nggak berangkat nanti dimarahi ibuku”

HD : “Senang, berangkat Pramuka”

FM : “Senang, milih beranghkat Pramuka”

Dari hasil wawancara siswa peneliti menyimpulkan bahwa, siswa senang berangkat Pramuka. Pernyataan tersebut juga diiyakan oleh orangtua siswa dari hasil wawancara:

Peneliti : “Apakah ibu sering melihat putra ibu rajin berangkat kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya?”

Ibu An : “Iya karena saya suruh berangkat ya berangkat terus kalau tidak ada halangan mba.”

Ibu Aw : “*Sregep* mba”.

Ibu Al : “Iya rajin mba, Al rajin berangkat pramuka, tetep tak suruh berangkat meskipun hujan”.

Ibu Dk : “Rajin nari sama Pramuka”.

Ibu Jf : “Rajin ekstrakurikuler”.

Ibu Hd : “Pramuka sama nari Hd sering berangkat”.

Ibu Fm : “ Rajin”

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa rajin berangkat kegiatan ekstrakurikuler wajib yaitu pramuka dan nari karena mendapat dukungan dari orang tua.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan guru:

Peneliti : Apakah siswa sering mengikuti ekstrakurikuler atau kegiatan lain yang ada di sekolah?

Guru : “Siswa aktif mengikuti ekstrakurikuler di sekolah kecuali sedang berhalangan hadir atau sakit”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa, diperoleh data siswa sering melaksanakan piket, namun selama penelitian peneliti melihat terdapat 2 dari 7 siswa ikut melakukan piket kelas, sedangkan ke 5 siswa yang lain tidak melakukan piket kelas kecuali dipanggil dan ditunggu saat melaksanakan piket adapun siswa tersebut hanya mau menutup dan membuka jendela, tidak ikut menyapu dan membuang sampah.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru:

Peneliti : Apakah siswa tertib mengikuti piket di kelas?

Guru 1 : “ Tertib mba, tapi ya itu harus ditungguin. Anak-anak kalau nggak ditungguin langsung bubar menuju .parkiran”

(siswa yang dimaksud adalah HD)

Guru 2 : “Ikut piket, tapi biasanya cuma buka dan menutup jendela langsung pulang”

(siswa yang dimaksud adalah JF)

Kemudian siswa tidak terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah karena di sekolah tidak ada kegiatan selain pramuka dan nari, sehingga ketujuh siswa juga jarang berkumpul dengan teman-

teman dari kelas lain karena siswa tersebut hanya bermain dengan teman-teman di kelasnya yaitu teman sesama pemain *game online* dan tetangga yang berada di kelasnya.

Selama pengamatan di lapangan, baik di sekolah maupun di lingkungan tempat bermain, ke 7 siswa tidak ada yang menjadi tempat curhat temannya, karena siswa tersebut tidak pernah curhat mengenai pribadinya. Ketika bermain bersama, peneliti tidak pernah menjumpai siswa mengeluh tentang masalah kehidupannya sehari-hari. Yang sering dibicarakan saat bertemu bersama adalah tentang perkembangan permainan yang sudah dimainkannya. Siswa cenderung tertutup jika sedang bermasalah.

Hal ini sesuai dengan pernyataan guru:

Peneliti : “Apakah siswa menjadi tempat curhat temannya?”
Guru : “ Tidak”

Pernyataan tersebut, diperkuat oleh pernyataan orangtua siswa:

Ibu Dk : “ Jarang cerita, kalau ada masalah itu malah denger dari temannya pas jajan. Kalau punya PR juga jarang mengeluh. Biasanya masalahnya ya bukan masalah besar tapi hanya ejek-ejekan”
Ibu Jf : “ Tidak pernah cerita, lebih seneng diem kalo ada masalah tapi kadang marah-marah tiba-tiba, ditanyai juga nggak jawab”

Selain hasil observasi dan wawancara, bukti dokumentasi (foto) nampak bahwa siswa bermain *game online* di warnet masih dengan seragam bawahan yakni celana merah, siswa sedang mengikuti kegiatan pramuka, dan siswa yang sedang bermain dengan teman

sekelas berada di dalam kelas. Data hasil triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi ada di lampiran 11.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa pengguna *game online* tidak terbiasa dengan kegiatan sosial di sekolah. Siswa juga jarang mengikuti piket kelas, dan lebih senang bermain *game online* daripada bermain bersama temannya.

4) Kepuasan Pribadi

Kepuasan pribadi ditandai dengan sering bersendagurau dengan teman-temannya. merasa bangga dengan hasil pekerjaan sendiri, merasa nyaman jika bermain dengan teman-temannya, tidak malas mengikuti pelajaran di sekolah, merasa senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasnya, tidak mencela teman, mempunyai prestasi di kelas seperti mengikuti lomba olimpiade atau juara kelas, dan merasa puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian.

Berdasarkan pengamatan peneliti diperoleh data bahwa ketujuh siswa sering bersendagurau dengan teman-temannya ketika berada di kelas atau dilingkungan sekolah. Siswa dapat berkomunikasi baik, terutama dengan siswa yang punya hobi sama, yaitu sering bermain *game online* di warnet maupun di rumah salah seorang siswa.

Hal ini sesuai dengan pernyataan siswa:

Peneliti : “Apakah kamu sering bersendagurau dengan teman-temanmu?”

AW : “Jelas”.
DK : “Iya mba”.

Pernyataan siswa tersebut diperkuat oleh guru:

Peneliti : “Apakah siswa sering bersendagurau dengan temannya?”
Guru : “Iya mba”.

Selain itu terdapat 6 dari 7 siswa merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri, meskipun dapat nilai jelek dan tidak pernah mengeluh. Hal ini sesuai dengan pernyataan siswa:

Peneliti : “Saat mengerjakan ulangan, apakah kamu bangga dengan pekerjaanmu sendiri?”
AL : “Iya”.

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan guru :

Peneliti : “Saat mengerjakan ulangan, apakah siswa merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri?”
Guru : “ Tetep bangga mbak, meskipun nilai jelek karena saya menanamkan kedisiplinan dan kejujuran jadi kalau nilainya belum tuntas ada remidi”.

Kemudian 4 dari 7 siswa gelisah atau merasa tidak nyaman jika bermain dengan teman-temannya, siswa tersebut lebih suka bermain *game online* jika dibandingkan bermain dengan temannya karena jika bermain dengan temannya lebih sering dijadikan objek penderita dan dicurangi. Hal ini tidak terlihat secara langsung satu persatu dari siswa, namun berdasarkan pengakuannya ketika dilakukan wawancara mendalam oleh peneliti.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan siswa:

Peneliti : “Pernahkah kamu merasa gelisah atau tidak nyaman saat bermain bersama-sama?”
AN : “ Tidak”.

AW : “ Pernah, main itu-itulah saja bosan pengen pulang”.

AL : “ Tidak”.

DK : “ Main kalo capek ya pulang, dari pada males”.

JF : “ Pernah, kalau mancing sama temen nggak dapet-dapet. Mending nge *game* ”.

HD : “ Tidak”.

FM : “ Kalau main sama teman yang udah gede-gede diakali jadi pulang”.

Selanjutnya sebagian besar siswa malas ketika mengikuti pelajaran di kelas, karena terlihat tidak bersemangat dan tidak antusias ketika mengikuti pelajaran. Siswa cenderung ramai, mengganggu teman perempuannya, mengobrol dengan teman yang ada disekelilingnya, *glotheke* memainkan meja, bersiul, gelisah pengen cepat pulang dan sering melihat ke arah luar kelas.

Hal ini sesuai dengan pernyataan guru:

Peneliti : “Apakah siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah?”

Guru 1 : “ Iya suka males, orangtuanya juga sudah menyadari kalo anak ini kemampuannya kurang”.

Guru 2 : “Iya, lebih males anaknya, suka ngeyel kalo dikasih tahu”.

Berdasarkan observasi peneliti menjumpai ketujuh siswa pengguna *game online* merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasnya karena mereka menganggap bahwa teman dilain kelas itu membosankan dan kadang membahayakan karena memicu perkelahian sedangkan bermain dengan teman yang biasanya sudah merasa nyaman. Oleh karena itu siswa tersebut tidak pernah bergaul dengan teman dilain kelasnya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan siswa:

Peneliti : “Apakah kamu merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasmu?”
 AN : “Iya, enak kalau sama teman sendiri”.
 AW : “Sama anak-anak kelas VI nggak pernah, galak-galak”.
 AL : “Jarang main sama mereka”.
 DK : “Males mba, bahaya main sama mereka”.
 JF : “Ahh, males”.
 HD : “Kadang-kadang”.
 FM : “Nggak pernah main sama mereka, nggak seru”.

Pernyataan siswa di atas diperkuat oleh guru:

Peneliti : “Apakah siswa merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman di luar kelasnya?”
 Guru 1 : “Saya seringnya melihat itu temannya hana di kelas V saja e mbak ”.
 Guru 2 : “Setahu saya, mereka hanya bermain dengan teman di kelasnya”.

Selain itu 6 dari 7 siswa selalu mencela teman. Hal ini terlihat selama peneliti melakukan pengamatan di kelas maupun di luar kelas serta di rumah dan di warnet. Ketika berbuat salah atau tidak sesuai dengan keinginannya siswa tersebut sering mencela temannya dan disoraki bahkan dengan tindakan seperti memukul kepala dan menepuk badannya.

Hal ini sesuai yang disampaikan guru:

Peneliti : “Apakah siswa selalu mencela temannya?”
 Guru 1 : “Iya, anak-anak ini semua sering ngatain temennya kalau misal apa dikit langsung di sorakin”.
 Guru 2 : Iya, apalagi kalau ada yang menjawab salah atau tidak sesuai dengan keinginannya”.

Kemudian ketika berada di rumah siswa juga melakukan hal yang sama. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan yang disampaikan oleh orang tua siswa ketika peneliti mengajukan

pertanyaan tentang sikap sehari-hari di rumah. Kemudian diperoleh jawaban bahwa jika tidak sesuai dengan kehendaknya siswa mengejek adiknya dan ada yang memberikan julukan orangtuanya suka ikut campur (Kepo).

Berdasarkan wawancara siswa dan guru, terdapat 3 siswa pengguna *game online* yang mempunyai prestasi di kelasnya yaitu tergolong 10 besar. dan ke 4 siswa lainnya merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian yang nampak pada saat siswa tersebut mengerjakan suatu soal, sering jalan-jalan untuk mencontek siswa lain.

Hal ini sesuai dengan pernyataan guru:

- Peneliti : “Apakah siswa sering merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian?”
Guru 1 : “Sama anak-anak ini mbak dikerjain sendiri kalo nggak bisa baru tanya temannya”.
Guru 2 : “Kadang-kadang dia tidak pede ngerjain sendiri, jadi nyonto temennya”.

Selain hasil observasi dan wawancara, bukti dokumentasi (foto) nampak bahwa siswa saat bermain, siswa yang lebih menikmati bermain *game* di warnet maupun di rumah, siswa yang sedang mencoret-mencoret bukunya saat guru menjelaskan, siswa yang sedang bermain dengan teman sekelas berada di dalam kelas, dan siswa yang sedang mencontek pekerjaan teman saat sedang mengerjakan latihan, Data hasil triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi ada di lampiran 11.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa telah memperoleh rasa puas terhadap diri dan perasaan bahagia ketika bersama dengan teman-temannya sesama pengguna *game online* seperti merasa bangga dengan hasil pekerjaannya, meskipun hasilnya itu tidak baik. siswa merasa lebih nyaman jika bermain *game* dengan teman-temannya. Disamping itu siswa malas mengikuti pelajaran di sekolah dan sering menyepelkan guru, cenderung mencela temannya ketika ada teman lain yang salah atau tidak sesuai dengan kehendaknya, siswa tidak percaya diri saat mengerjakan latihan karena masih nampak tengok kanan kiri untuk mencontek hasil pekerjaan teman lain.

D. Pembahasan

1. Profil siswa pengguna *game online*

a. Siswa Kelas V Pengguna *Game Online* di SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu Bantul

Dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V di SD N 1 Pedes yang sering menggunakan *game online* sebanyak 7 siswa. Ketujuh siswa tersebut hampir setiap hari menggunakan waktunya untuk bermain *game online*, baik di rumah maupun di warnet. Siswa juga mendapat dukungan dari orangtua yaitu mendapat fasilitas yang dapat digunakan untuk bermain *game online* ketika di rumah. Orang tua juga sibuk sehingga menyebabkan siswa tidak mendapatkan perhatian yang cukup dari keluarga. Disamping itu siswa juga kurang

mendapatkan pengawasan dari orang tua karena siswa telah dipercaya menjadi anak yang baik dan sopan, sehingga orangtua tidak mengontrol kegiatan putranya ketika di sekolah maupun bermain di lingkungannya. Alasan lain mereka bermain *game online* adalah teman sebayanya juga bermain *game online*, sehingga memicu anak untuk bermain *game online*. Anggota keluarga seperti kakak dan adik juga mempunyai kebiasaan yang sama bermain *game online*. Hal itu juga mendorong siswa untuk bermain *game online*.

Siswa pengguna *game online* rata-rata mulai mengenal *game online* sejak kelas rendah yaitu kelas rendah yakni II dan III. Hal ini sesuai dengan pernyataan Eiferman dalam (Santrock, 2007: 220) bahwa *game* memiliki peranan yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar.

Kemudian adapula yang mengaku bahwa bermain *game online* merupakan pelarian karena sering diganggu temannya saat bermain bersama dan dijadikan objek penderita, sehingga menjadikan anak lebih nyaman bermain *game online* dibanding bermain dengan teman di lingkungannya. Temuan ini mendukung pendapat Hurlock (1978: 307) yang menjelaskan bahwa anak yang tidak diterima oleh teman atau kebutuhan mereka akan teman tidak terpenuhi, biasanya anak mencari figur pengganti untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Figur pengganti dalam penelitian ini yang dimaksud adalah *game online*.

b. Jenis *Game Online* yang Sering Dimainkan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pedes Argomulyo Sedayu Bantul

Permainan *game online* yang sering dimainkan siswa adalah CS (*Counter Strike*), AQW, PB (*Point Blank*), Frive, dan Lotsaga. Berdasarkan situs wartawarga universitas gunadarma (2012), permainan tersebut termasuk jenis FPS (*First Person Shooter*) yang merupakan permainan bertema tembak-tembakan dengan tampilan pemain adalah tokoh tokoh karakter yang dimainkan. Biasanya berupa misi untuk suatu tujuan tertentu seperti melumpuhkan penjahat maupun alien. Ciri khas *game* ini adalah penggunaan senjata jarak jauh. Selain itu siswa juga sering bermain *game* aksi, yang sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan, reflek dari pemain. Dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, adapun tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh maupun menyelamatkan karakter lainnya. Hal ini menjadikan anak menirukan aksi yang ada dalam sebuah *game*, sehingga menimbulkan perilaku agresif seperti suka memukul kepala atau anggota tubuh lain kearah temannya, merusak properti yang ada di warnet, selain itu siswa juga sering mengejek teman lain saat tidak sesuai dengan kehendaknya. Temuan ini sesuai dengan pendapat Robert, dkk (dalam Santrock (2007: 297) yang menyatakan bahwa video *game* kekerasan terutama yang

sangat realistis, juga menimbulkan keprihatinan tentang efeknya pada anak. *Game* kekerasan adalah *game* yang begitu mengikat anak dan remaja sehingga mereka mengalami keadaan sadar yang berubah dimana pikiran rasional ditekan dan skenario agresif yang sangat membangkitkan semangat menjadi semakin dipelajari. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Anderson, dkk (dalam Santrock (2007: 297) dalam studi korelasi juga menunjukkan bahwa anak-anak yang memainkan *game* penuh kekerasan secara ekstensif, lebih agresif dan cenderung terlihat dalam kenakalan remaja disbanding anak-anak yang menggunakan sedikit waktu dengan bermain *game* atau tidak bermain sama sekali.

c. Dampak Penggunaan *Game Online* Di SD Negeri 1 Pedes

Menurut Aqila (2012: 40) *game online* mempunyai dampak positif melatih ketajaman mata, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak, dan meningkatkan kemampuan membaca. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah merusak mata dan menimbulkan kelelahan, membuat anak malas belajar, mengajarkan kekerasan, berisiko kecanduan dan ketergantungan, perilaku menyimpang, pribadi yang kaku, pemarah, dan penghayal. Kemudian Margaretha Soleman (dalam Yanti, 2008) menambahkan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada ketujuh subjek, siswa beranggapan bahwa *game online* itu baik. Berdasarkan

pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti selama proses penelitian, *game online* mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif meliputi memperoleh kepuasan senang, menghilangkan kebosanan, meningkatkan kemampuan membaca, memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai teknologi komputer dan internet serta bahasa asing yang sering kali muncul pada perintah layanan pada *game online*, dan berbagi ilmu yang mereka miliki mengenai teknologi internet dan *game online*.

Adapun dampak negatif yang diberikan adalah banyak waktu terbuang untuk bermain *game* di warnet, mengabaikan aktivitas kehidupan seperti tidur siang untuk bermain *game online*, lebih memilih untuk menghabiskan uang jajan mereka untuk dipakai bermain *game online* dari pada untuk jajan atau membeli makanan. Hal ini jelas mengajarkan anak untuk hidup boros dalam menggunakan uang. Selain itu terpengaruh dengan aksi dalam *game online* sehingga menjadikan emosi tidak stabil yang menjadikan mudah marah dan mengucapkan kata-kata kotor, agresif, kurang menghormati orang lain, malas belajar sehingga lupa mengerjakan PR, timbul rasa cemas, dan bosan saat tidak bermain *game online*, berkhayal terkait *game online* di kehidupan nyata, ketagihan, mengganggu kesehatan mata, dan tidak memperhatikan teguran guru maupun orangtua. Temuan tersebut diperkuat oleh Anderson, dkk (Santrock, 2007: 297) hasil studi korelasi menunjukkan bahwa anak-anak yang memainkan *game* penuh kekerasan secara

ekstensif, lebih agresif dan cenderung terlihat dalam kenakalan dibanding anak-anak yang menggunakan sedikit waktu dengan bermain *game* atau tidak bermain sama sekali.

Dampak negatif di atas jika dikaitkan dalam penyesuaian sosial merupakan penyesuaian sosial yang tidak sehat. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Syamsu Yusuf (2004: 131) bahwa penyesuaian yang tidak sehat ditandai dengan karakteristik seperti mudah marah (tersinggung), menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan, sering merasa tertekan atau stress, bersikap kejam dan senang mengganggu orang lain, ketidakmampuan untuk menghindari perilaku yang menyimpang, mempunyai kebiasaan berbohong, hiperaktif, bersikap memusuhi semua bentuk otoritas, senang mengkritik/mencemooh orang lain, sulit tidur, kurang memiliki rasa tanggung jawab, kurang memiliki kesadaran untuk mentaati ajaran agama, bersikap pesimis dalam menghadapi kehidupan, dan kurang bergairah dalam menjalani kehidupan.

2. Penyesuaian sosial siswa pengguna *game online*

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Hurlock (1978: 287), penyesuaian sosial siswa kelas V pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes dapat dilihat melalui 4 aspek yang meliputi penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi.

1) Penampilan Nyata

Dari hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penampilan nyata siswa SD kelas V pengguna *game online* adalah kurang baik, karena siswa belum sepenuhnya mentaati peraturan atau tata tertib yang berlaku di sekolah. Selain itu siswa juga tidak bercerita kepada orang lain atau tertutup, tidak aktif ketika bekerjasama dengan orang lain, kurang aktif ketika berada di dalam kelas dan cenderung ramai serta membuat gaduh. Hal ini belum sesuai dengan pendapat Schneiders (Yusuf, 2004:199) bahwa penyesuaian sosial di sekolah yang efektif tercermin dalam perilaku menghargai dan menerima hubungan interpersonal dengan guru, pembimbing, teman sebaya, penyesuaian terhadap peraturan sekolah dan partisipatif dalam kelompok belajar.

Meskipun demikian siswa tetap aktif mengerjakan PR, dan terkadang masih ada beberapa yang lupa mengerjakannya.

2) Penyesuaian Diri terhadap Kelompok

Berdasarkan data yang telah dijabarkan oleh peneliti, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa telah mampu menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebaya sesama pengguna *game online*. Siswa kurang dapat merespon guru dengan baik, meskipun ada beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru. Selain itu siswa cenderung pasif ketika bekerja dalam kelompok karena lebih suka mengobrol dengan temannya dan harus ditunggu serta diingatkan berulang kali untuk

mengerjakan tugas. Temuan ini belum sesuai dengan pendapat Hurlock (1978: 287) yang menjelaskan bahwa penyesuaian diri terhadap kelompok berarti individu tersebut mampu menyesuaikan diri secara baik dengan setiap kelompok yang dimasukinya, baik teman sebaya maupun orang dewasa.

3) Sikap Sosial

Siswa pengguna *game online* lebih suka bermain *game* daripada bermain dengan teman. Siswa melaksanakan piket jika guru mengingatkan dan menunggu. Selain itu siswa kurang bergaul dengan teman di lain kelas, dan hanya bermain dengan teman sekelasnya yang dirasa dekat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki sikap sosial terhadap orang lain. Temuan ini belum sesuai dengan pendapat (Hurlock 1978: 287) bahwa orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari bagaimana keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal sehingga sikap mereka terhadap oranglain menyenangkan.

4) Kepuasan Pribadi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa siswa memperoleh kepuasan pribadi dalam menjalani hobinya sebagai pengguna *game online* bersama teman-temannya. Akan tetapi, siswa menunjukan ketidakpuasan dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat diketahui ketika siswa merasa lebih nyaman jika bermain

game jika dibanding bermain di luar ruangan, siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah dan sering menyepelekan guru, siswa pengguna *game online* kurang berinteraksi dengan teman yang asing. Kemudian siswa cenderung mencela temannya ketika ada teman lain yang salah atau tidak sesuai dengan kehendaknya. Sebagian besar siswa pengguna *game online* belum pernah meraih prestasi dibidang akademik, meskipun ada beberapa siswa yang pernah meraih peringkat 10 besar di kelas. Siswa tidak percaya diri saat mengerjakan latihan karena masih nampak tengok kanan kiri untuk mencontek hasil pekerjaan teman lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa pengguna *game online* memiliki penyesuaian yang kurang sehat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Syamsu Yusuf 2007: 131) bahwa penyesuaian yang tidak sehat ditandai dengan karakteristik seperti mudah marah, menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan, senang mengkritik/mencemooh orang, dan kurang memiliki rasa tanggung jawab.

Siswa kelas V yang sering bermain *game online* belum mampu mencapai penyesuaian sosial secara maksimal karena hanya dapat menyesuaikan diri dengan teman sesama pengguna *game online*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sofyan Willis (2005: 61) bahwa penyesuaian sosial siswa di sekolah tidak hanya penyesuaian terhadap teman sebaya, namun meliputi penyesuaian diri terhadap guru, mata pelajaran, teman

sebaya, dan lingkungan sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa pengguna *game online* belum dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan di sekolah baik guru maupun teman selain pengguna *game online*.

Suatu hal yang berbeda dari kelompok pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes adalah siswa masih memiliki kejujuran yang tinggi saat tidak mempunyai uang yang cukup untuk bermain *game online* di warnet. Siswa tidak mencuri atau bertindak kriminal lainnya, namun bersama-sama mencari bungkus rokok yang langka dan dijual kepada pemilik warung. Selain itu siswa juga menukar akun *game online* dengan sejumlah uang kepada orang yang lebih dewasa.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan. Hal tersebut karena keterbatasan peneliti, yaitu peneliti tidak bisa mengamati secara langsung aktivitas siswa di malam hari satu persatu. Selain itu penelitian ini juga terbatas mendeskripsikan penyesuaian sosial pengguna *game online* pada saat penelitian berlangsung sehingga kesimpulan yang diambil masih terbatas pada kondisi atau ketercapaian dari penyesuaian sosial siswa kelas V pengguna *game online* di SD N 1 Pedes.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas sehari-hari ketujuh siswa kelas V SD Negeri 1 Pedes. Hal tersebut disebabkan oleh faktor pribadi yaitu diri sendiri dan faktor lingkungan yaitu orang tua dan teman sebaya. Permainan *game online* yang sering dimainkan siswa adalah jenis FPS (*First Person Shooter*) yang menjadikan anak menirukan aksi yang ada dalam sebuah *game*, sehingga menimbulkan perilaku agresif. Adapun dampak yang diperoleh yaitu dampak positif dan negatif.

Penyesuaian sosial siswa pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes adalah siswa baru dapat melakukan penyesuaian terhadap teman sebaya sesama pengguna *game online*. Adapun penyesuaian terhadap guru, mata pelajaran, teman sebaya selain pengguna *game online*, dan lingkungan sekolah kurang baik. Hal ini ditandai oleh siswa yang hanya bermain dengan teman-teman sesama pemain *game online* di kelas, waktunya hanya digunakan untuk membahas trik-trik dan perkembangan permainan yang telah dimainkan, siswa yang malas mengikuti pelajaran di sekolah dan tidak memperhatikan guru, saat pembelajaran berlangsung siswa sering menyibukkan diri dengan menggambar dan mencoret-coret buku catatan, siswa cenderung pasif ketika bekerja dalam kelompok dan ramai serta membuat gaduh, kurang mentaati peraturan atau tata

tertib yang berlaku di sekolah, cenderung mencela temannya dan agresif ketika ada teman lain yang salah atau tidak sesuai dengan kehendaknya.

Suatu hal yang berbeda dari kelompok pengguna *game online* di SD Negeri 1 Pedes adalah siswa masih memiliki kejujuran yang tinggi ketika tidak mempunyai uang yang cukup untuk bermain *game online* di warnet. Siswa tidak mencuri atau bertindak kriminal lainnya, namun bersama-sama mencari bungkus rokok yang langka dan dijual kepada pemilik warung. Selain itu siswa juga menukar akun *game online* dengan sejumlah uang kepada orang yang lebih dewasa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti memberikan saran kepada:

1. Orang tua siswa

Sebagai pendidik utama sebaiknya orangtua memberikan teladan yang baik untuk putra-putrinya dan menciptakan hubungan yang harmonis di dalam keluarga. Sebaiknya orang tua mengontrol kegiatan putranya ketika di sekolah dengan berinteraksi bersama guru kelas secara berkala. Selain itu orang tua juga perlu mengontrol aktivitas anak saat bermain dengan temannya.

2. Guru kelas

Guru diharapkan mampu membantu penyesuaian sosial siswa ketika berada di sekolah dan di masyarakat, dengan memperhatikan tugas perkembangan siswa.

3. Penyedia layanan internet

Bagi penyedia layanan internet, hendaknya lebih mempedulikan kualitas hidup teratur pada pemain *game online* yang masih anak-anak dengan cara mendorong anak memiliki kedisiplinan dalam menggunakan waktu secara seimbang antara bermain dan belajar.

4. Siswa

Siswa dengan bantuan orang dewasa, hendaknya dapat mengatur waktu sebaik mungkin, dapat membagi waktu mana yang tepat untuk bermain *game online*, waktu yang harus digunakan untuk berinteraksi di dunia nyata dan waktu belajar sehingga siswa dapat bersosialisasi secara seimbang dengan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu komunikasi*. 1 (2). Hlm 532-544.
- Aqila. (2012). *Cara Cerdas Mengatasi Kecanduan Game*. Yogyakarta: A⁺Plus Book.
- Avi Tedjo B. (2014). *Jumlah Gamer online Indonesia*. Diakses dari <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/internet/11/09/16/lrlxg4-jumlah-gamer-online-indonesia-terus-tumbuh> pada tanggal 3 januari 2014.
- Boyke. (2012). *Sejarah Game dan Jenis Game*. Diakses dari [dihttp://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-game/](http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-game/) pada tanggal 17 Oktober 2013.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dian Mirza. (2013). *Bahaya Bermain Game Online*. Disampaikan dalam suatu acara “Dua Sisi” di stasiun TV swasta (RCTI) pada hari Minggu tanggal 17 November 2013.
- Djam’an Satori dan Aan Komariah. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Febriana Siska. (2012). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Seturan Sleman)*. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/904/34/167>. pada tanggal 4 April 2014.
- Hendriati Agustiani. (2006). *Psikologi Perkembangan “Pendekatan Ekologi kaitannya dengan Konsep Diri dan penyesuaian diri pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hurlock. B. Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih). Erlangga.
- Lexy J. Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panuju Panut dan Ida Umami. (2005). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.

- Santrock. John.W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati, S.Psi dan Anna Kuswanti). Erlangga.
- Sofyan Willis. (2005). *Remaja dan Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja seperti Narkoba, Free Sex dan Pemecahannya*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syamsu Yusuf, LN. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- W.A Gerungan. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Winsen Sanditaria. (2011). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Diakses dari <http://Jurnal.Unpad.Ac.Id/Ejournal/Article/View/901>. pada tanggal 10 oktober 2013.
- Yanti. (2008). *Dampak Buruk dan Tips berhenti dari Kecanduan Game Online*. Diakses dari (<http://forum.kompas.com/teras/6067-dampak-buruk-dan-tips-berhenti-dari-kecanduan-game-online.html>) pada tanggal 7 Oktober 2013.
- Zeta. (2013). *Pengaruh Game Online bagi Kalangan Remaja (Survey)*. Diakses dari <http://duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html> pada tanggal 02 oktober 2013.

Lampiran

Lampiran 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Penyesuaian Sosial Siswa Pengguna *Game Online* SD N 1 Pedes

**Kisi-kisi Lembar Observasi Penyesuaian Sosial Siswa
Pengguna *Game Online* SD N 1 Pedes**

No	Variabel	Indikator
	Penyesuaian Sosial	a. Penampilan nyata
		b. Penyesuaian terhadap kelompok
		c. Sikap sosial
		d. Kepuasan pribadi

Lampiran 2. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama :

Kelas :

Alamat :

No	Aspek yang diamati	Teramati		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Mematuhi tata tertib sekolah.			
2.	Menceritakan segala sesuatu tentang dirinya kepada teman-teman, begitu juga sebaliknya.			
3.	Tolong menolong dan membantu sesama teman.			
4.	Senang saat bekerjasama dengan oranglain.			
5.	Aktif mengerjakan PR .			
6.	Memperhatikan guru saat proses belajar mengajar			
7.	Bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman sekelasnya.			
8.	Mudah bekerja dalam kelompok.			
9.	Mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian			
10.	Dapat merespon pertanyaan dari guru dengan tepat			
11.	Sering berkumpul dengan teman-teman			
12.	Suka bergaul dengan teman yang disukai			
13.	Akrab dengan teman-teman di kelas			
14.	Melakukan banyak hal bersama teman-teman.			
15.	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah			
16.	Ikut melakukan piket kelas.			

17.	Senang terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah.			
18.	Berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain			
19.	Menjadi tempat curhat teman-temannya.			
20.	Sering bersendagurau dengan teman-temannya.			
21.	Merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri.			
22.	Bersemangat mengikuti pelajaran di sekolah			
23.	Selalu mencela teman			
24.	Mempunyai prestasi di kelas seperti mengikuti lomba olimpiade atau juara kelas			
25.	Merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian			

Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa

No	Variabel	Indikator	Item
1.	<i>Game Online</i>	a. Kesan umum subjek terhadap <i>game online</i>	1) Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ? 2) Bagaimana perasaan pertama kali saat bermain <i>game online</i> ?
		b. Awal mula mengenal <i>game online</i>	1) Sejak kapan kamu mengenal <i>game online</i> ? 2) Apa yang mendorong kamu untuk bermain <i>game online</i> ?
		c. Waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i>	Setelah pulang sekolah, apa yang biasanya kamu lakukan? Kemudian kapan kamu biasanya bermain <i>game online</i> ? Di mana?
		d. Kuantitas bermain <i>game online</i> perminggu.	Apakah kamu bermain <i>game online</i> setiap hari?
		e. Kualitas bermain <i>game online</i>	1) Apakah kamu sangat menikmati atau senang pada saat bermain <i>game online</i> ? 2) Apakah kamu pernah memenangkan permainan saat bermain <i>game online</i> ? Jika sudah berapa kali kamu menang? 3) Jika waktunya makan, kamu lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> atau makan terlebih dahulu?
		f. Jenis permainan yang sering dimainkan.	<i>Game</i> apa yang sering kamu mainkan?
		g. Perasaan saat bermain <i>game online</i>	1) Apa yang dirasakan saat bermain <i>game online</i> ? 2) Pernahkah ada keinginan untuk terus melakukan <i>game online</i> ? Jika pernah bagaimana kamu mengatasinya?
		h. Perasaan saat tidak sedang bermain <i>game online</i> atau <i>offline</i>	1) Adakah perbedaannya ketika sedang tidak bermain <i>game online (offline)</i> dan ketika sedang bermain <i>game online</i> ? 2) Pernahkah kamu berhenti bermain <i>game online</i> , jika pernah apa yang dirasakan kemudian?

		i. Pembagian waktu antara bermain <i>game online</i> dengan teman di dunia nyata	Apasaja aktivitasmu sehari-hari (mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi) ?
		j. Dampak yang dirasakan subjek akibat <i>game online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menurutmu bermain <i>game online</i> itu baik atau tidak? 2) Setelah kamu bermain <i>game online</i>, apakah yang kamu rasakan akibat dari permainan itu? Coba disebutkan dampak positif dan negatifnya. 3) Apakah bermain <i>game online</i> menjadikan temanmu lebih banyak? 4) Apakah <i>game online</i> menjadikan kamu malas dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitarmu? 5) Apakah kamu membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dan aksi) yang dilihat pada saat bermain <i>game online</i> dengan hal-hal di kehidupan nyata? 6) Apakah kamu sering marah, jika ada seseorang mengajak bicara saat kamu sedang bermain? 7) Apakah orangtuamu mengetahui jika kamu suka bermain <i>game online</i>? Pernahkah kamu berbohong dan sembunyi-sembunyi dari orangtua saat bermain <i>game online</i>? 8) Apakah kamu bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang telah direncanakan.
2.	Penyesuaian Sosial	a. Penampilan nyata	<ol style="list-style-type: none"> 1) Saat berada di sekolah, pernah atau tidak kamu terlambat masuk sekolah? 2) Bagaimanakah sikapmu jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah? 3) Jika sedang dengan teman-temanmu, biasanya kamu cerita tentang apa? 4) Jika temanmu ada yang tidak membawa pensil atau pulpen, apakah kamu akan meminjamnya? 5) Apakah kamu merasa senang saat berdiskusi atau bekerjasama

			<p>dengan temanmu? Coba dijelaskan alasannya.</p> <p>6) Jika diberi PR oleh guru, kamu lebih sering mengerjakan atau membiarkannya?</p> <p>7) Saat guru menjelaskan materi pelajaran, apa yang kamu lakukan pada saat itu?</p> <p>8) Pernahkah kamu melanggar tata tertib di kelas, seperti mencuri, berkelahi, atau membolos?</p>
		b. Penyesuaian terhadap kelompok	<p>1) Saat teman-temanmu sedang berbicara, apakah kamu bisa mengikuti apa yang dibicarakan mereka?</p> <p>2) Jika sedang berdiskusi kelompok, apa yang biasanya kamu lakukan?</p> <p>3) Jika diberikan pertanyaan oleh guru, apakah kamu bisa menjawabnya dengan tepat?</p> <p>4) Kamu senang bermain dengan temanmu atau tidak? Jika ya, apakah kamu lebih suka bergaul dengan teman yang disukai saja?</p> <p>5) Apakah kamu akrab dengan teman-teman di kelasmu?</p>
		c. Sikap sosial	<p>1) Apakah kamu melakukan banyak hal bersama teman-temanmu? Jika iya apa yang sering kalian lakukan?</p> <p>2) Kamu suka atau tidak jika di sekolahmu ada kegiatan ekstrakurikuler? Apakah kamu lebih mementingkan <i>game online</i> dibanding berangkat ekstrakurikuler?</p> <p>3) Jam berapa kamu sampai di sekolah? Apakah kamu selalu mengikuti piket di kelas?</p> <p>4) Jika bermain, kamu biasanya bermain dengan siapa? Apakah kamu jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain? Jika iya, kenapa alasannya?</p> <p>5) Apakah kamu pernah berkelahi dengan temanmu? Jika iya, apakah masalahnya?</p>
		d. Kepuasan pribadi	<p>1) Apakah kamu sering bersendagurau dengan teman-temanmu?</p>

			<p>2) Saat mengerjakan ulangan, apakah kamu bangga dengan pekerjaanmu sendiri?</p> <p>3) Pernahkah kamu merasa gelisah atau tidak nyaman saat bermain bersama-sama?</p> <p>4) Pernahkah kamu malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah?</p> <p>5) Apakah kamu merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasmu?</p> <p>6) Apakah kamu ssering mencela temanmu?</p> <p>7) Apakah kamu pernah mengikuti lomba olimpiade atau mendapat peringkat tiga besar di kelas?</p> <p>8) Pernahkah kamu merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian? Jika iya, kenapa?</p>
--	--	--	---

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Untuk Siswa

Pedoman Wawancara Untuk Siswa

- 1) Apa yang kamu ketahui tentang *game online*?
- 2) Bagaimana perasaan pertama kali saat bermain *game online*?
- 3) Sejak kapan kamu mengenal *game online*?
- 4) Apa yang mendorong kamu untuk bermain *game online*?
- 5) Setelah pulang sekolah, apasaja yang biasanya kamu lakukan? Kemudian kapan kamu biasanya bermain *game online*? Di mana? Apakah kamu bermain *game online* setiap hari?
- 6) Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*?
- 7) Apakah kamu sangat menikmati atau senang pada saat bermain *game online*?
- 8) Apakah kamu pernah memenangkan permainan saat bermain *game online*? Jika sudah berapa kali kamu menang?
- 9) Jika waktunya makan, kamu lebih memilih untuk bermain *game online* atau makan terlebih dahulu?
- 10) *Game* apa yang sering kamu mainkan?
- 11) Apa yang dirasakan saat bermain *game online*?
- 12) Pernahkah ada keinginan untuk terus melakukan *game online*?

Jika pernah bagaimana kamu mengatasinya?

- 13) Adakah perbedaannya ketika sedang tidak bermain *game online* (*offline*) dan ketika sedang bermain *game online*?
- 14) Pernahkah kamu berhenti bermain *game online*, jika pernah apa yang dirasakan kemudian?
- 15) Apasaja aktivitasmu sehari-hari (mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi) di rumah?
- 16) Menurutmu bermain *game online* itu baik atau tidak?
- 17) Setelah kamu bermain *game online*, apakah yang kamu rasakan akibat dari permainan itu? Coba disebutkan dampak positif dan negatifnya.
- 18) Apakah bermain *game online* menjadikan temanmu lebih banyak?
- 19) Apakah dengan seringnya kamu bermain menjadi lebih sering atau malas dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitar?
- 20) Apakah kamu membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang dilihat pada saat bermain *game online* dengan hal-hal di kehidupan nyata?
- 21) Apakah orangtuamu mengetahui jika kamu suka bermain *game online*? Pernahkah kamu berbohong dan sembunyi-sembunyi dari orangtua saat bermain *game online*?
- 22) Apakah kamu lebih memilih pergi bermain dengan teman-teman dibandingkan dengan bermain *game online*?
- 23) Apakah kamu bermain *game online* lebih lama dari yang telah direncanakan?
- 24) Saat berada di sekolah, pernah atau tidak kamu terlambat masuk sekolah?
- 25) Bagaimanakah sikapmu jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah?

- 26) Jika sedang dengan teman-temanmu, biasanya kamu cerita tentang apa?
- 27) Jika temanmu ada yang tidak membawa pensil atau pulpen, apakah kamu akan meminjaminya?
- 28) Apakah kamu merasa senang saat berdiskusi atau bekerjasama dengan temanmu? Coba dijelaskan alasannya.
- 29) Jika diberi PR oleh guru, kamu lebih sering mengerjakan atau membiarkannya?
- 30) Saat guru menjelaskan materi pelajaran, apa yang kamu lakukan pada saat itu?
- 31) Pernahkah kamu melanggar tata tertib di kelas, seperti mencuri, berkelahi, atau membolos?
- 32) Saat teman-temanmu sedang berbicara, apakah kamu bisa mengikuti apa yang dibicarakan mereka?
- 33) Jika sedang berdiskusi kelompok, apa yang biasanya kamu lakukan?
- 34) Jika diberikan pertanyaan oleh guru, apakah kamu bisa menjawabnya dengan tepat?
- 35) Kamu senang bermain dengan temanmu atau tidak? Jika ya, apakah kamu lebih suka bergaul dengan teman yang disukai saja?
- 36) Apakah kamu akrab dengan teman-teman di kelasmu?
- 37) Apakah kamu melakukan banyak hal bersama teman-temanmu? Jika iya apa yang sering kalian lakukan?
- 38) Kamu suka atau tidak jika di sekolahmu ada kegiatan ekstrakurikuler? Apakah kamu lebih mementingkan *game online* dibanding berangkat ekstrakurikuler?
- 39) Jam berapa kamu sampai di sekolah? Apakah kamu selalu mengikuti piket di kelas?

- 40) Jika bermain, kamu biasanya bermain dengan siapa? Apakah kamu jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain? Jika iya, kenapa alasannya?
- 41) Apakah kamu pernah berkelahi dengan temanmu? Jika iya, apakah masalahnya?
- 42) Apakah kamu sering bersendagurau dengan teman-temanmu?
- 43) Saat mengerjakan ulangan, apakah kamu bangga dengan pekerjaanmu sendiri?
- 44) Apakah kamu senang melakukan banyak hal bersama dengan teman-teman? Jika iya apa yang sering kalian lakukan? Dan jika tidak mengapa?
- 45) Apakah kamu merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasmu?
- 46) Apakah kamu sering mencela temanmu?
- 47) Apakah kamu pernah mengikuti lomba olimpiade atau mendapat peringkat tiga besar di kelas?
- 48) Pernahkah kamu merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian? Jika iya, kenapa?

Lampiran 5. Pedoman Wawancara untuk Guru

Pedoman Wawancara untuk Guru

No	Variabel	Indikator	Item
1.	Penyesuaian Sosial	a. Penampilan nyata	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pernahkah siswa terlambat masuk sekolah Bu? 2) Bagaimana sikap siswa jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah? Apakah siswa tersebut tertib mentaati peraturan sekolah? 3) Apakah siswa tersebut sering mendengarkan cerita atau bercerita dengan temannya? 4) Apakah siswa melakukan tolong menolong dengan siswa lain ketika berada di dalam kelas atau di lingkungan sekolah? 5) Apakah siswa aktif saat berdiskusi atau bekerjasama dengan teman di kelasnya? 6) Apakah siswa sering mengerjakan PR? 7) Apakah siswa sering membuat gaduh atau mengganggu temannya saat pelajaran berlangsung? 8) Bagaimana sikap siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung? 9) Pernahkah di kelas ini ada kasus pelanggaran tata tertib, seperti mencuri, berkelahi, atau membolos?
		b. Penyesuaian terhadap kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah siswa dapat mengikuti apa yang dibicarakan teman-temannya? 2) Jika sedang berdiskusi kelompok, apa yang biasanya dilakukan oleh siswa? 3) Apakah siswa sering mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian? 4) Apakah siswa dapat menjawab pertanyaan Ibu dengan tepat? 5) Apakah siswa akrab dengan teman-teman di kelasnya?

		c. Sikap sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah siswa melakukan banyak hal bersama temannya? Jika iya apa yang sering dilakukannya? 2) Apakah siswa sering mengikuti ekstrakurikuler atau kegiatan lain yang ada di sekolah? 3) Apakah siswa tertib mengikuti piket di kelas? 4) Apakah siswa jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain? 5) Apakah siswa pernah berkelahi dengan temannya? Jika iya, apakah masalahnya?
		d. Kepuasan pribadi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah siswa sering bersendagurau dengan temannya? 2) Saat mengerjakan ulangan, apakah siswa merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri? 3) Apakah siswa merasa gelisah atau tidak nyaman saat bermain bersama-sama? 4) Apakah siswa merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman di luar kelasnya? 5) Apakah siswa selalu mencela temannya? 6) Apakah siswa pernah mengikuti lomba olimpiade atau mendapat peringkat tiga besar di kelas? 7) Apakah siswa sering merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian?

Lampiran 6. Pedoman Wawancara untuk Orang tua Siswa

Pedoman Wawancara untuk Orang tua Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kegiatan sehari-hari putra bapak dan ibu ketika di rumah? (Dari bangun tidur sampai tidur lagi)	
2.	Dengan siapa biasanya bergaul di rumah?	
3.	Bagaimana sosialisasi putra ibu di rumah?	
4.	Bagaimana perilaku putra ibu ketika di rumah?	
5.	Apakah putra ibu menggunakan waktu luangnya untuk istirahat dan belajar dengan baik?	
6.	Apa yang dilakukan putra ibu ketika libur sekolah?	
7.	Apakah putra ibu senang memberitahu Anda jika sedang punya masalah?	
8.	Bagaimana sikap putra ibu ketika diberi nasihat/ diperingatkan?	
9.	Apakah putra ibu mempunyai banyak teman di rumah?	
10.	Jika ibu sedang kerepotan atau banyak pekerjaan rumah, apakah putra ibu biasa membantu kegiatan ibu di rumah?	
11.	Apakah putra ibu senang menyendiri di rumah atau lebih senang bermain dengan teman-temannya?	
12.	Apakah ibu sering memberikan uang jajan berlebih?	
13.	Apakah ibu sering melihat putra ibu rajin berangkat kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya?	
14.	Putra ibu lebih sering bermain dengan teman sebaya atau bermain <i>game</i> ?	

Lampiran 7. Hasil Observasi Siswa

HASIL OBSERVASI SISWA

No	Item	Siswa							Jumlah
		AN	AW	AL	DK	JF	HD	FM	
1.	Mematuhi tata tertib sekolah. (masuk kelas tidak terlambat, berseragam rapi,)	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	Bersikap sopan jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah	0	0	0	1	0	1	1	3
3.	Menceritakan segala sesuatu tentang dirinya kepada teman-teman, begitu juga sebaliknya.	1	0	0	0	0	0	0	1
4.	Tolong menolong dan membantu sesama teman.	0	1	1	0	0	1	1	4
5.	Senang saat bekerjasama dengan oranglain.	0	0	0	0	0	1	0	1
6.	Aktif mengerjakan PR .	1	0	1	1	0	1	1	5
7.	Memperhatikan guru saat proses belajar mengajar	0	0	0	0	0	1	1	2
8.	Siswa aktif ketika berada di dalam kelas	1	0	0	0	0	1	1	3
9.	Bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman sekelasnya.	1	1	1	1	0	1	1	6
10.	Mudah bekerja dalam kelompok.	1	0	0	0	0	1	1	3
11.	Mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian	0	0	0	0	0	0	0	0
12.	Dapat merespon pertanyaan dari guru dengan tepat	1	0	0	0	0	1	1	3
13.	Sering berkumpul dengan teman-teman	1	1	1	1	1	1	0	6
14.	Suka bergaul dengan teman yang disukai	1	1	1	1	1	1	1	7
15.	Akrab dengan teman-teman di kelas	1	1	0	0	1	0	0	3
16.	Menyendiri tidak pernah berbicara dengan teman	0	0	0	0	0	0	0	0
17.	Melakukan banyak hal bersama teman-teman.	0	0	0	0	0	0	0	0
18.	Malas/tidak pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	0	1	0	0	1	0	0	2
19.	Ikut melakukan piket kelas.	0	0	0	0	0	1	1	2
20.	Senang terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah.	0	0	0	0	0	0	0	0
21.	Jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain	1	1	1	1	1	1	1	7

22.	Menjadi tempat curhat teman-temannya.	0	0	0	0	0	0	0	0
23.	Sering bersendagurau dengan teman-temannya.	1	1	1	1	1	1	1	7
24.	Merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri.	1	1	0	1	1	1	1	6
25.	Gelisah atau merasa tidak nyaman jika bermain dengan teman-temannya.	0	1	1	0	1	0	1	4
26.	Malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah	0	1	1	1	1	0	0	4
27.	Bingung ketika ditanya oleh guru.	0	1	1	1	1	0	0	4
28.	Merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasnya.	1	1	1	1	1	1	1	7
29.	Selalu mencela teman	1	1	1	1	1	0	1	6
30.	Mempunyai prestasi di kelas seperti mengikuti lomba olimpiade atau juara kelas	1	0	0	0	0	1	1	3
31.	Merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian	0	1	1	1	1	0	0	4
Jumlah									

Keterangan : 1 untuk jawaban ya dan 0 untuk jawaban tidak.

HASIL OBSERVASI

	Item	Hasil
1.	Mematuhi tata tertib sekolah.	Ke 7 siswa tersebut belum mentaati tata tertib di sekolah dengan baik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama 2 minggu di kelas dan di lingkungan sekolah, siswa tidak datang terlambat ketika masuk kelas di pagi hari, namun ketika bel masuk setelah istirahat pertama maupun kedua siswa tersebut tidak langsung masuk kelas, siswa masih main-main di depan kelas dan di depan pintu. Ketika ada guru yang lewat dan menegurnya mereka masih belum mau masuk karena menunggu guru kelas masuk duluan. Peneliti melihat dalam beberapa pengamatan bahwa siswa masih main-main di depan pintu meskipun guru sudah masuk kelas.
2.	Bersikap sopan jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah	3 dari 7 siswa bersikap sopan dengan guru atau kepala sekolah. Jika bertemu dengan guru dan kepala sekolah siswa tersebut mau menghormatinya dengan cara menganggukkan kepala. Sedangkan ke 4 siswa lainnya cenderung cuek.
3.	Menceritakan segala sesuatu tentang dirinya kepada teman-teman, begitu juga sebaliknya.	1 dari 7 siswa telah menceritakan pengalaman-pengalamannya dan kegiatan yang barusaja dialaminya, siswa tersebut memang banyak bicara, jadi semua yang baru saja dialami mesti diceritakan. Sedangkan 6 siswa lainnya tidak menceritakan yang dialami tentang dirinya.
4.	Tolong menolong dan membantu sesama teman.	4 dari 7 siswa mau menolong temannya. Berdasarkan pengamatan peneliti ketika di warnet, ada teman dari siswa tersebut yang membutuhkan uang untuk membayar kekurangannya setelah main <i>game</i> . Peneliti melihat Fm memberinya uang untuk membayar kekurangan tersebut. Begitu juga dengan Al, saat temannya minta uang tambahan untuk nge-game supaya dapat lebih lama main game nya maka Al memberikannya. Adapun Hd membelikan jajan teman-temannya yang sedang berkumpul untuk bermain <i>game</i> bareng di rumahnya. Jadi mereka melakukan tolong menolong saat mereka bermain <i>game online</i> bersama dengan teman-temannya yang juga sesama pemain <i>game online</i> .
5.	Senang saat bekerjasama dengan oranglain.	1 dari 7 siswa senang bekerjasama dengan temannya. Pengamatan peneliti selama berada di kelas, Hd sering terlihat melakukan kerjasama atau berdiskusi untuk menmecahkan soal dari guru. Namun ke 6 temannya tidak terlihat sedang melakukan kerjasama dengan teman lain.
6.	Aktif mengerjakan PR .	5 dari 7 siswa aktif mengerjakan PR di rumah. Hal ini tidak secara langsung peneliti lihat satu

		persatu siswa, akan tetapi didapat dari pengakuan siswa dan pernyataan guru.
7.	Memperhatikan guru saat proses belajar mengajar	2 dari 7 siswa dapat memperhatikan guru saat proses belajar mengajar. Sedangkan 5 siswa lainnya sering mengobrol sendiri dengan teman sebangku atau di depan dan belakang mejanya. Selain itu siswa juga menyibukkan diri dengan hal lain seperti menggambar di buku tulis, menggambar ditangan bahkan gaduh dengan memukul-mukul meja.
8.	Siswa aktif ketika berada di dalam kelas	3 dari 7 siswa dapat berpartisipasi aktif saat di kelas.
9.	Bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman sekelasnya.	6 dari 7 siswa dapat mengikuti apa yang dibicarakan temannya. Peneliti mendengar bahwa siswa tersebut lebih suka membicarakan <i>Game online</i> yang telah dimainkannya dan prestasi yang telah diraihny dimasa lampau.
10.	Mudah bekerja dalam kelompok.	3 dari 7 siswa bisa dengan mudah bekerja dalam kelompok.siswa tersebut adalah siswa yang tergolong pandai. Sedangkan siswa lainnya ketika bekerja dalam kelompok tidak aktif.
11.	Mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian	ke7 siswa mengerjakan segala bersama teman, tidak ada yang sendirian
12.	Dapat merespon pertanyaan dari guru dengan tepat	3 dari 7 siswa dapat merespon pertanyaan guru dengan tepat. Ke 3 tersebut merupakan siswa yang tergolong pandai di kelas. Adapun ke 4 siswa lainnya jika diberikan pertanyaan guru tidak tepat menjawabnya bahkan tidak dijawabnya dan suka mikir lama ketika diberikan pertanyaan, karena tidak memperhatikan penjelasan guru.
13.	Sering berkumpul dengan teman-teman	6 dari 7 siswa sering terlihat berkumpul dengan teman-temannya. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa tersebut berkumpul dengan teman-teman tertentu.
14.	Suka bergaul dengan teman yang disukai	Ke 7 siswa bergaul dengan teman-teman yang disukainya saja. Siswa tersebut bermain dengan teman-teman sesama <i>gamers</i> ketika di sekolah maupun di rumah.
15.	Akrab dengan teman-teman di kelas	3 dari 7 siswa akrab dengan teman-temannya di kelas, sedangkan ke 4 siswa lainnya hanya jarang terlihat bermain dengan teman-teman di kelasnya, kecuali yang sesama <i>gamers</i> .
16.	Menyendiri tidak pernah berbicara dengan teman	Ke 7 siswa tidak ada yang suka menyendiri tidak pernah bicara dengan temannya. Karena siswa tersebut masih berkomunikasi dengan teman lain seperti biasanya.

17.	Melakukan banyak hal bersama teman-teman.	Ke 7 siswa tidak melakukan banyak hal bersama temannya. Siswa terlihat bersama teman-temannya itu jika janji mau main <i>game</i> di warnet atau di rumah, dan saat istirahat bermain serta jajan.
18.	Malas/tidak pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	2 dari 7 siswa malas melakukan kegiatan pramuka. Hal ini terlihat secara langsung oleh peneliti ketika sedang melakukan pengamatan pada kegiatan pramuka selama 2 minggu, kemudian Pembina menuturkan bahwa ke 2 siswa tersebut kadang tidak datang dengan tanpa keterangan. Adapun ke 5 siswa lainnya rajin berangkat kegiatan pramuka.
19.	Ikut melakukan piket kelas.	2 dari 7 siswa ikut melakukan piket kelas, sedangkan ke 5 siswa yang lain tidak melakukan piket kelas kecuali di panggil dan ditunggu saat melaksanakan piket adapun siswa tersebut hanya mau menutup dan membuka jendela, tidak ikut menyapu dan membuang sampah.
20.	Senang terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah.	Ke 7 siswa tidak terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah karena di sekolah tidak ada kegiatan selain pramuka dan nari.
21.	Jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain	Ke 7 siswa jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain karena siswa tersebut hanya bermain dengan teman-teman di kelasnya yaitu teman sesama pemain <i>game online</i> dan tetangga yang berada di kelasnya.
22.	Menjadi tempat curhat teman-temannya.	Ke 7 siswa tidak ada yang menjadi tempat curhat temannya, karena siswa tersebut tidak pernah curhat mengenai pribadinya.
23.	Sering bersendagurau dengan teman-temannya.	Ke 7 siswa sering bersendagurau dengan teman-temannya ketika berada di kelas atau dilingkungan sekolah.
24.	Merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri.	6 dari 7 siswa merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri, meskipun dapat nilai jelek dan tidak pernah mengeluh.
25.	Gelisah atau merasa tidak nyaman jika bermain dengan teman-temannya.	4 dari 7 siswa gelisah atau merasa tidak nyaman jika bermain dengan teman-temannya, siswa tersebut lebih suka bermain <i>game online</i> jika dibandingkan bermain dengan temannya karena jika bermain dengan temannya lebih sering dinakali dan di curangi jadi siswa tersebut lebih suka bermain <i>game online</i> karena seru. Hal ini tidak terlihat secara langsung satu persatu dari siswa,

		namun berdasarkan pengakuannya ketika dilakukan wawancara mendalam oleh peneliti.
26.	Malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah	4 dari 7 siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah, karena terlihat tidak bersemangat dan tidak antusias ketika mengikuti pelajaran. Siswa cenderung ramai, mengaggu perempuannya, mengobrol dengan teman yang ada disekelilingnya, <i>glothekean</i> memainkan meja, bersiul, gelisah pengen cepat pulang dan sering melihat kea rah luar kelas.
27.	Bingung ketika ditanya oleh guru.	4 dari 7 siswa terlihat bingung ketika ditanya oleh guru, karena saat dijelaskan atau diterangkan siswa tersebut tidak memperhatikan dan mengobrol sendiri dengan temannya atau mengganggu temannya.
28.	Merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasnya.	Ke 7 siswa merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasnya karena mereka menganggap bahwa teman dilain kelas itu membosankan dan kadang membahayakan karena memicu perkelahian sedangkan bermain dengan teman yang biasanya sudah merasa nyaman. Oleh karena itu siswa tersebut tidak prnah bergaul dengan teman dilain kelasnya.
29.	Selalu mencela teman	6 dari 7 siswa selalu mencela teman. Hal ini terlihat selama peneliti melakukan pengamatan di kelas maupun di luar kelas serta di rumah dan di warnet. Ketika berbuat salah atau tidak sesuai dengan keinginannya siswa tersebut sering mencela temannya dan disoraki bahkan dengan tindakan seperti memukul kepala dan menepuk badannya.
30.	Mempunyai prestasi di kelas seperti mengikuti lomba olimpiade atau juara kelas	3 siswa mempunyai prestasi di kelasnya yaitu tergolong 10 besar.
31.	Merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian	4 siswa merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian.hal ini Nampak pada saat siswa tersebut mengerjakan suatu soal, sering jalan-jalan untuk mencontek siswa lain.

Lampiran 8. Reduksi, Display, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Siswa

REDUKSI, DISPLAY, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

No.	Pertanyaan	Narasumber	Jawaban	Kesimpulan
1.	Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ?	An	“ <i>Game</i> yang seru hanya bisa dimainkan kalo ada internetnya”	Pemahaman siswa tentang <i>game online</i> adalah <i>game</i> yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet dan bersifat seru.
		Aw	“ <i>Game</i> yang dimainkan harus buka internet”	
		Al	“ Permainan yang dimainkannya harus terhubung internet”	
		Dk	“ <i>Game</i> yang mainnya harus dengan <i>online</i> di warnet”	
		Jf	“ <i>Game</i> yang hanya ada di internet dan ada <i>passwordnya</i> ”	
		Hd	“ <i>Game</i> yang ada di komputer yang ada internetnya”	
		Fm	“ <i>Game</i> yang seru, adanya di internet atau diwarnet ”	
2.	Bagaimana perasaan pertama kali saat bermain <i>game online</i> ?	An	“ Senang”	Perasaan siswa pertamakali saat bermain <i>game online</i> adalah bermacam-macam mulai dari perasaan senang, seru dan menarik sehingga siswa ingin terus memainkannya.
		Aw	“ Seneng dan ingin main terus”	
		Al	“ Seneng, <i>game</i> yang paling seru”	
		Dk	“Seneng dapat permainan baru yang seru dan menantang”	
		Jf	“ Seneng mbak jadi keinget terus, permainannya seru”	
		Hd	“menarik”	
		Fm	“Senang, tapi ragu-ragu karna dulu belum bisa seperti sekarang ini”	
3.	Sejak kapan kamu mengenal <i>game online</i> ?	An	“Sejak kelas III”	Siswa mengenal <i>game online</i> sejak kelas rendah.
		Aw	“Sejak masuk kelas V”	

		Al	"Sejak kelas III"	
		Dk	"Sejak kelas II"	
		Jf	"Sejak tahun 2011"	
		Hd	"Sejak kelas III"	
		Fm	"Sejak tahun 2011"	
4.	Sejak kapan kamu mulai memainkannya?	An	"Sejak kelas III "	Siswa mulai memainkannya sejak mengenal <i>game online</i> .
		Aw	"Sejak kelas V kemarin"	
		Al	"Sejak saat itu langsung main"	
		Dk	"Sejak kelas II"	
		Jf	"Tahun 2011 "	
		Hd	" Dari kelas III"	
		Fm	" 2011"	
5.	Apa yang mendorong kamu untuk bermain <i>game online</i> ?	An	"Di dalam permainan banyak yang seru, apalagi kalo lawannya kalah"	Yang mendorong siswa untuk bermain <i>game online</i> adalah permainan menarik, seru, menantang dan tidak membosankan.
		Aw	"Menarik mbak permainannya, tidak membosankan"	
		Al	" Karena menyenangkan dan seru dan lebih puas daripada di Hp"	
		Dk	"Karena <i>game online</i> itu seru dan memantang"	
		Jf	" Permainannya seru"	
		Hd	" Senang dengan <i>game</i> dan seru mainnya"	
		Fm	"Seru"	
6.	Setelah pulang sekolah, apasaja yang biasanya kamu lakukan?	An	" Pulang sekolah langsung ganti lah mba, terus makan, main TAB, nonton TV, main sama temen dan pulang mandi dan sholat, belajar, maem terus nonton TV, setelah itu tidur "	Aktivitas siswa pulang sekolah rata-rata adalah makan siang, nonton Tv, main <i>game</i> dan sepak bola. belajar jika ada PR dan setelah itu nonton TV dilanjut tidur.
		Aw	" Pulang sekolah maem dulu, habis itu nonton TV, ke warnet nge <i>game</i> , pulang langsung mandi. Setelah itu maem terus ngaji, belajar, nonton TV dan tidur" " Main <i>game online</i> di warnet kadang di	

			rumah temene, iya setiap hari”	
		Al	“ Makan cuma bentar, kemudian main (main ke Pedes, sama temen-temen nge <i>game</i>), kalo udah sore pulang, mandi langsung nonton TV, belajar kalo ada PR, nonton TV lagi dan kalo sudah ngantuk tidur” “Main <i>game</i> sering, kalo di rumah nggak punya pulsa di beliin sama kakak, dan kalo nggak dibeliin mainan PS di rumah”	
		Dk	“ Ganti, maem, main sepeda, ngampiri temene (AW, AN, HD, DV) terus nge <i>game</i> di warnet, sore jam 16.00 WIB pulang main bola di lapangan, mandi, nonton TV, belajar ngerjain LKS, terus tidur”	
		Jf	“ Pulang sekolah main <i>game</i> di sini, aku nggak pernah makan kalo mau main, sore-sore pulang, terus mandi, makan, belajar, terus kadang PS, dan tidurnya kadang jam 10, 12 nggak mesti mbak” “iya dimarahi, tapi Cuma didengerin aja”	
		Hd	“ Makan, ganti terus nge <i>game</i> , kadang mainan IPAD dulu sambil nunggu temennya datang, main bola kalo sore, nonton TV, belajar langsung tidur”	
		Fm	“ Kalau pulang sekolah langsung ganti, makan, dan main. Terus kalau sore pulang mandi setelah itu makan, belajar nonton Tv langsung tidur”	
7.	Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> ?	An	“Nggak mesti, biasanya 3 jam”	Rata-rata setiap harinya siswa bermain <i>game online</i> 3-4 jam.
		Aw	“Aku mainnya di warnet sekitar 3 jam”	
		Al	“ Ya, paling 3 jam-an”	
		Dk	“ 3 jam”	

		Jf	“ 4 jam, kalo pas punya duit banyak sampe 6 Jam”	
		Hd	“ 3 Jam”	
		Fm	“ 3 jam”	
8.	Apakah kamu sangat menikmati atau senang pada saat bermain <i>game online</i> ?	An	“ Iya”	Siswa sangat menikmati saat bermain <i>game online</i> karena merasa senang dan pengen terus main di rumah.
		Aw	“ Iya senang mbak”	
		Al	“ Seneng lah”	
		Dk	“Iya mbak, asik kalo pas main itu”	
		Jf	“Seneng mbak, jadi pengen punya komputer sendiri terus main di rumah”	
		Hd	“ Ho.o mbak seru e”	
		Fm	“Seneng banget, makanya aku mainnya lama”	
9.	Apakah kamu lebih memilih bermain <i>game online</i> dibanding bermain dengan temanmu?	An	“Ya ada waktunya sendiri kalo main sama teman”	Siswa lebih memilih bermain <i>game online</i> dibanding bermain dengan temannya.
		Aw	“Iya enak nge- <i>game</i> ”	
		Al	“Kadan-kadang”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“ Jelas mbak”	
		Hd	“Tergantung pengennya, kadang iya, kadang tidak”	
		Fm	“Iya”	
10.	Apakah kamu pernah memenangkan permainan saat bermain <i>game online</i> ? Jika sudah berapa kali kamu menang?	An	“Pernah, setiap main malah sering menang terus”	Selain kuantitas, kualitas juga diperoleh siswa saat bermain <i>game online</i> .
		Aw	“Menang terus aku mbak”	
		Al	“ Sering banget, nggak pernah dihitung”	
		Dk	“ Pernah, banyak”	
		Jf	“ Sudah berkali-kali”	
		Hd	“ Lupa soalnya udah sering”	
		Fm	“ Pernah 5 kali”	
11.	Jika waktunya makan, kamu lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> atau makan terlebih dahulu?	An	“ Aku tadi makan dulu, tapi cepet karena takut ngak dapet nomor”	Dengan dukungan orangtua, siswa tetap menjaga kesehatan dengan makan dulu sebelum bermain <i>game online</i> meskipun
		Aw	“Aku pulang sekolah langsung ganti	

			pakaian dan ke warnet, kadang nggak makan dulu”	hanya sebentar, namun masih ada beberapa siswa yang memntingkan game sehingga meninggalkan makan siangnya..
		Al	“Makan dulu, nanti dimarahin sama ibu kalo langsung main”	
		Dk	“Makan dulu, soalnya aku harus makan dulu baru boleh main. Biasanya mainnya pulang sekolah, sore atau malem”	
		Jf	“Aku nggak makan mbak, udah biasa”	
		Hd	“aku makan dikit, langsung main”	
		Fm	“Ya makan dulu kalo mainnya di rumah, tapi kalo mainnya di warnet ya langsung main”	
12.	Game apasaja yang pernah dimainkan?	An	“Yang pernah itu CS, Aqw, dan PB”	Game yang pernah dimainkan siswa adalah CS (Counter Strike), AQW, PB (Point Blank), Frive, dan Lotsaga,
		Aw	“Dari dulu nggak pernah ganti-ganti cuma Aqw sama Frive”	
		Al	“Aqw dan CS (Counter Strike)”	
		Dk	“banyak, Aqw, PB”	
		Jf	“Aqw, Point Blank, CS, Lot Saga”	
		Hd	“Aqw, CS”	
		Fm	“Aqw, CS, PB”	
13.	Game apa yang sering kamu mainkan?	An	“Kalau yang sering itu main CS (<i>Counter Strike</i>)”	Game yang sering dimainkan adalah CS (<i>Counter Strike</i>), Aqw, Frive dan Point Blank.
		Aw	“Yang paling sering Aqw sama Frive”	
		Al	“Game yang sering itu Aqw”	
		Dk	“Aku paling suka dengan game Aqw”	
		Jf	“Point Blank”	
		Hd	“Aqw”	
		Fm	“Aqw”	
14.	Apa yang dirasakan saat bermain game online?	An	“Senang mbak, karena seru banget permainannya”	Hal yang dirasakan saat bermain game online adalah senang karena seru, jadi lupa waktu dan bikin jengkel.
		Aw	“Senanglah mbak, banyak tantangannya”	
		Al	“Ya senang mbak, nanti bisa dapat temen dan seru”	

		Dk	“Seru dan bikin <i>mangkel</i> ”	
		Jf	“Senang aja”	
		Hd	“Senang, jadi lupa waktu”	
		Fm	“Menyenangkan”	
15.	Pernahkah ada keinginan untuk terus melakukan <i>game online</i> ? Jika pernah bagaimana kamu mengatasinya?	An	“Pernah, ya main aja. Dirumah ada laptop ”	Siswa merasakan keinginan untuk terus bermain <i>game online</i> . siswa belum mampu mengatasi kemauan tesebut. Sebagai pelariannya adalah bermain <i>gadget</i> .
		Aw	“Iya, sejak awal langsung pengen main terus. Tapi kalo nggak punya duit ya nggak bisa main, paling mancing”	
		Al	“Pernah, ya main kalo pas nggak dikasih duit mainan Ipad ”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Pernah, ya main nanti aku minta uang sama mamak”	
		Hd	“Main, kalau nggak punya duit atau kalo nggak dikasih duit nanti nunggu kakak pulang biar bisa nge- <i>game</i> ”	
		Fm	“Pernah, ya paling mainan <i>game</i> yang ada di laptop ”	
16.	Apakah kamu merasa bosan saat tidak bermain <i>game online</i> ?	An	“Iya, bosan kalo nggak ada mainan”	Siswa merasa bosan saat meninggalkan <i>game online</i> .
		Aw	“Sering, kan jadi males mbak karena udah biasa”	
		Al	“Bosen banget, jadi males dan kalo sekolah udah siang pengen cepet pulang”	
		Dk	“Kadang-kadang”	
		Jf	“Nggak mesti, kalo ada temen nggaknya tapi kalo sendiri di rumah ya bosan ”	
		Hd	“Bosen lah, mainanku sehari-hari e”	
		Fm	“Lumayan”	
17.	Adakah perbedaannya ketika sedang tidak bermain <i>game online (offline)</i> dan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?	An	“Ada, bedanya seneng kalau pas main <i>game online</i> ”	Terdapat perbedaan saat bermain <i>game</i> dan ketika tidak bermain <i>game</i> . Siswa merasa terhibur saat bermain <i>game online</i> sedangkan saat <i>offline</i> yang
		Aw	“Jelas beda, kalo main <i>game</i> itu seru nggak bosenin, tapi kalo cuma diem aja di	

			rumah bosen mau main di luar males nggak enak, temene jail ”	dirasakan adalah malas, dan bosan.
		Al	“Seneng main <i>game online</i> , main sama temen-temen udah di sekolah”	
		Dk	“Ya ada lah mba, kalo main sama temen itu seneng, tapi kadang nyebelin, apalagi kalo ejek-ejekan, dan kalo main <i>game online</i> itu seru, apalagi kalo menang”	
		Jf	“ Ada mbak, enak nge- <i>game</i> ”	
		Hd	“ Emmm ada bedanya”	
		Fm	“Beda, kalo nggak main itu males ngapa-ngapain, tapi kalo main kan menyenangkan”	
18.	Pernahkah kamu berhenti bermain <i>game online</i> , jika pernah apa yang dirasakan kemudian?	An	“Pernah, ya pengen main lagi”	Siswa tetap berkeinginan terus untuk bermain <i>game</i> , adapun yang dirasakan saat berhenti bermain <i>game</i> adalah menjadikan malas, jengkel dan pengen main lagi.
		Aw	“ Pernah, <i>rasane</i> galau hehe”	
		Al	“ Pernah, udah biasa nge <i>game</i> ”	
		Dk	“Pernah, ya ada perasaan yang berbeda, dikit-dikit jadi <i>mangkel</i> ”	
		Jf	“ pernah, pengen cepet punya duit untuk nge- <i>game</i> ”	
		Hd	“ Pernah, biasa aja”	
		Fm	“Pernah, males ”	
19.	Kapan waktu kamu untuk belajar?	An	“ Jam 7”	Siswa tetap meluangkan waktunya untuk belajar di rumah.
		Aw	“ Malem hari, jam tujuh”	
		Al	“ Belajar kalau diberi PR”	
		Dk	“ Jam 7”	
		Jf	“Jam 6 sampai 7”	
		Hd	“ Habis maghrib”	
		Fm	“Jam 7”	
20.	Kapan waktu kamu untuk bermain bersama teman-temanmu?	An	“ Kalau di sekolah, pulang sekolah itu main janji ke warnet”	Siswa berinteraksi dengan temannya ketika berada di sekolah dan di warnet karena sering janji untuk pergi ke warnet bareng.
		Aw	“ Kalau di sekolah, dan ngaji”	
		Al	“ Kalau di sekolah sama sore itu sepak	

			bola”	
		Dk	“ Kalo pas nggak nge <i>game</i> , kadang siang atau sore”	
		Jf	“ Kalau di sekolah aja mbak, di rumah kadang-kadang karena pulangny nge <i>game</i> udah sore”	
		Hd	“ Sore”	
		Fm	“Aku kalau main di sekolah. Di rumah main sama adikku. Kalau mainsama tetangga suka dicurangi”	
21.	Apakah waktumu lebih banyak digunakan untuk bermain <i>game online</i> dibanding bermain dengan teman-temanmu?	An	“ Iya, rumahku diperumahan jadi temannya nggak banyak”	Siswa lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain <i>game</i> karena didukung oleh faktor situasi dan kondisi. Faktor situasi dan kondisi yang memungkinkan untuk bermain <i>game</i> dan kondisi siswa yang sering dicurangi oleh temannya saat bermain di lingkungannya.
		Aw	“Iya, main <i>game</i> lebih enak, karena kalo pas main sama temen di rumah, mereka curang nek pas main. Nanti diakali terus mainnya”	
		Al	“Nggak mesti”	
		Dk	“Ya lumayan, kalo temen-temenku pada main <i>game</i> kan aku jadi nggak punya temen, ya aku juga main kan nanti bisa punya temen di <i>game</i> itu, tapi biasanya aku main sama temen-temen kalo sore dan malemnya nge- <i>game</i> .”	
		Jf	“Iya”	
		Hd	“ Ya kadang-kadang”	
		Fm	“Aku nggak suka main dengan tetangga ku apalagi sama yang lebih tua, nanti pas main cuma disalahin terus.”	
22.	Menurutmu bermain <i>game online</i> itu baik atau tidak?	An	“Baik”	Sebagian besar siswa mengakui bahwa <i>game online</i> itu baik.
		Aw	“Baik”	
		Al	“Baik”	
		Dk	“Baik, kalo nggak terlalu sering”	
		Jf	“ Baik”	

		Hd	“Baik dan tidak baik”	
		Fm	“Baik”	
23.	Setelah kamu bermain <i>game online</i> , apakah yang kamu rasakan akibat dari permainan itu? Coba disebutkan dampak positif dan negatifnya.	An	“ Seneng. Kalo positifnya ya seneng nggak bosen negatifnya ya boros, nggak bisa nabung, sering dimarahi”	Dampak positif yang dirasakan siswa adalah senang, tidak bosan, seru, dapat menghibur, bisa menggunakan computer. Sedangkan dampak negatifnya adalah boros, kesehatan mata terganggu, males belajar, lupa waktu, dan dimarahi orangtua.
		Aw	“Seneng dan seru. Yang merugikan duitnya, terus kadang dimarahi kalau pulangnya sore-sore”	
		Al	“ Dapat menghibur kalo pas bosen, yang merugikan duitnya cepet habis, matanya capek”	
		Dk	“Seneng, seru sama jadi bikin mangkel dan males belajar ”	
		Jf	“ Seneng, seru, dampaknya capek duduk terus, lupa waktu, males belajar”	
		Hd	“Seneng, positifnya jadi cepet bisa menggunakan komputer tidak bosen, kalo yang jelek itu uangnya cepet habis, matanya jadi min, hee”	
		Fm	“ Seruu, baiknya itu bisa menghibur, jadi seneng dan yang jelek duitnya habis kadang dimarahi kalo uangnya habis”	
24.	Manfaat apa yang dapat diperoleh setelah bermain <i>game online</i> ?	An	“ Seru dan seneng”	Manfaat yang dirasakan siswa setelah bermain <i>game online</i> adalah merasa senang dan terhibur.
		Aw	“Menyenangkan”	
		Al	“Tidak membosankan”	
		Dk	“Seru, tidak bosan”	
		Jf	“Puas”	
		Hd	“Seneng”	
		Fm	“ Buat hiburan”	
25.	Apakah bermain <i>game online</i> menjadikan temanmu lebih banyak?	An	“ Biasa”	<i>Game online</i> menambah teman saat bermain di dunia maya, namun tidak ada interaksi di dunia nyata karena mereka tidak saling mengenal satu sama lain.
		Aw	“ Ya iya mbak”	
		Al	“Temennya banyak tapi nggak kenal”	
		Dk	“Nggak juga”	

		Jf	“ Iya, tapi yang dikenal hanya teman yang sama”	
		Hd	“Iya, tapi banyak yang nggak kenal, karena namanya itu kan palsu”	
		Fm	“Lumayan, tapi banyak nggak kenal hee”	
26.	Apakah dengan seringnya kamu bermain menjadi lebih sering atau malas dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitar?	An	“Tidak”	Siswa tetap berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.
		Aw	“Iya”	
		Al	“Masih main kalo aku, sepak bola di lapangan”	
		Dk	“Tidak juga mbak”	
		Jf	“Iya, lebih enak main game”	
		Hd	“ Tidak ”	
		Fm	“Tidak”	
27.	Apakah kamu membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang dilihat pada saat bermain <i>game online</i> dengan hal-hal di kehidupan nyata?	An	“Kadang-kadang iya”	Hal-hal yang ada di dalam <i>game online</i> terbawa dalam kehidupan dunia nyata anak.
		Aw	“Iya mbak seru e”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“ Iya, apik e senjatane ato pas perang le main apik”	
		Jf	“ Iya mbak, perang-perangan atau tembak-tembak”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“ Iya, tapi nggak setiap saat”	
28.	Apakah kamu sering marah, jika ada seseorang mengajak bicara saat kamu sedang bermain?	An	“Tidak, tapi kalo pas serius <i>yo mangkel</i> ”	Siswa tidak dapat diganggu saat sedang bermain <i>game online</i> . siswa merasa marah atau jengkel jika diganggu.
		Aw	“ Iya, ganggu e mbak, terus kalah ngko kie nek omong terus”	
		Al	“ Iya, kalo diajak ngobrol jadi nggak fokus mainnya ”	
		Dk	“ Tidak ”	
		Jf	“ Kadang-kadang, kalo lagi seru-serunya”	
		Hd	“ Tak diemin aja”	
		Fm	“ Kalo pas main diajakin ngobrol terus tak suruh diam, kan ganggu”	
29.	Apakah kamu pernah melamunkan hal-hal	An	“ Tidak”	Siswa suka menghayalkan hal-hal

	yang akan kamu lakukan pada saat bermain <i>game online</i> nanti?	Aw	“Iya, pengen dapet point banyak”	terkait <i>game online</i> .
		Al	“Iyaa, nyawanya mau tak perbanyak”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Iya mbak, mau nambah pet”	
		Hd	“Kadang-kadang”	
		Fm	“Tidak”	
30.	Apakah kamu sering kehilangan waktu tidurmu karena bermain <i>game online</i> ?	An	“Kadang-kadang iya, kalo pas pulang sekolah nge-game itu saya nggak tidur siang”	Siswa kehilangan tidur siang karena digunakan untuk bermain <i>game</i> .
		Aw	“Kadang iya, kadang tidak”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Iya, karena setiap pulang sekolah nge <i>game</i> dulu”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“Iya, karena mainnya pas siang-siang jadi nggak tidur siang”	
31.	Darimana kamu mendapatkan uang untuk bermain <i>game online</i> di warnet?	An	“Ngumpulin uang saku, uang saku di kasih 7rb”	Orangtua memfasilitasi anak untuk bermain <i>game online</i> . Siswa juga mengumpulkan uang saku, rela menjual barang miliknya dan mencari bungkus rokok, untuk mendapatkan uang.
		Aw	“Diberi orangtua kadang jual bungkus rokok”	
		Al	“Diberi orangtua sama sisa uang saku”	
		Dk	“Minta orangtua, sisa uang saku”	
		Jf	“Minta mamak”	
		Hd	“Kalo uang saku masih ya pakai itu, kalau habis minta ibu”	
		Fm	“Aku tadi jual merpati, biasanya yang ngasih bapak”	
32.	Apakah orangtuamu mengetahui jika kamu suka bermain <i>game online</i> ? Pernahkah kamu berbohong dan sembunyi-sembunyi dari orangtua saat bermain <i>game online</i> ?	An	“Iya tau, biasanya di rumah juga main. Tidak pernah bohong”	Aktivitas siswa bermain <i>game online</i> sudah diketahui oleh orangtuanya.
		Aw	“Nggak tau aku mba, aku nggak pernah bilang.. hee”	
		Al	“Tau, di rumah kalo ada pulsa juga main.”	

			Nggak sembunyi-sembunyi bapak kalau siang kan kerja”	
		Dk	“Orangtuaku tau kok, tidak dimarahi”	
		Jf	“ Nggak ngerti paling, aku nggak pernah cerita.. hee”	
		Hd	“ Tau, dirumah juga sering main”	
		Fm	“Tauu, di rumah aku punya laptop kalo ada pulsa modem aku biasa main di rumah dan bapak juga tau”	
33.	Apakah kamu lebih memilih pergi bermain dengan teman-teman dibandingkan dengan bermain <i>game online</i> ?	An	“Ya gitu deh”	Siswa pergi bermain dengan teman-temannya dan tujuan utamanya adalah di warnet untuk bermain <i>game</i> .
		Aw	“Tidak, nanti di warnet juga banyak temene yang main”	
		Al	“ Iya temen-temen biasanya mainnya juga di warnet, jadi bareng-bareng nge game di warnet”	
		Dk	“Iya”	
		Jf	“Enak mainan <i>game</i> yo mba di sini juga banyak temene”	
		Hd	“Iyalah”	
		Fm	“Tidak, seru nge <i>game</i> daripada mainan di luar”	
34.	Apakah kamu bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang telah direncanakan.	An	“ Kalau di rumah iya, tapi kalau di warnet kalau duitnya habis ya cuma nonton temannya main”	Siswa sering lupa waktu jika sedang bermain <i>game online</i> .
		Aw	“Iya”	
		Al	“ Kadang-kadang”	
		Dk	“ Iya kalo pas seru”	
		Jf	“Tergantung duitnya kalo aku”	
		Hd	“Tidak, kadang iya kalau pas libur”	
		Fm	“ Iya, karena pas mau akhir-akhir itu biasanya seru jadi lanjut mainnya”	
35.	Apakah kamu lebih sering marah-marah dikarenakan <i>game online</i> ?	An	“Nggak”	Siswa merasa marah jika kalah dalam bermain.
		Aw	“ Tidak”	

		Al	"Iya, kalo pas kalah"	
		Dk	"Hehe, kadang iya, tapi nggak marah-marah terus melukai orang"	
		Jf	"Kalau menang seneng kalo kalah ya jengkel"	
		Hd	"Kalau pas kalah"	
		Fm	"Kadang-kadang"	
36.	Saat berada di sekolah, pernah atau tidak kamu terlambat masuk sekolah?	An	"Oww tidak"	Siswa tidak pernah terlambat masuk ke sekolah.
		Aw	"Tidak pernah"	
		Al	"Tidak"	
		Dk	"Tidak"	
		Jf	"Tidak"	
		Hd	"Nggak lah mba"	
		Fm	"Tidak"	
37.	Bagaimanakah sikapmu jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah?	An	"Ya gitu deh, senyum.. hehe"	Siswa cenderung cuek jika bertemu dengan kepala sekolah atau guru.
		Aw	"Diam aja"	
		Al	"Yo nggak ngapa-ngapain"	
		Dk	"Diam aja nanti ndak kaya orang caper"	
		Jf	"Didiemin aja lah, emang suruh ngapain lg mba?"	
		Hd	"Mengangguk senyum, anak baik aku mbak"	
		Fm	"Tidak macem-macem"	
38.	Jika sedang dengan teman-temanmu, biasanya kamu cerita tentang apa?	An	"Cerita banyak, cerita temen, <i>game</i> , bola"	Siswa mampu berinteraksi baik dengan cerita kehidupannya saat bermain, baik itu saat nge <i>game</i> , merpati, main bola, dan balapan motor.
		Aw	"Ngobrol biasa, kalo di sekolah ya cerita mainan atau temannya"	
		Al	"Tentang macem-macem mbak, cerita di rumah, merpati"	
		Dk	" <i>Game</i> baru, merpati, main sepeda"	
		Jf	"Cerita mainan, ngetril"	
		Hd	"Merpati, Tab, sepak bola"	
		Fm	"Permainan"	
39.	Jika temanmu ada yang tidak membawa	An	"Iya dong"	Siswa mau membantu teman saat

	pensil atau pulpen, apakah kamu akan meminjaminya?	Aw	“Ya kalo aku punya dua tak pinjami”	membutuhkan oranglain.
		Al	“Dipinjami”	
		Dk	“Iya dipinjami”	
		Jf	“Iya”	
		Hd	“Ya iyalah”	
		Fm	“Iya”	
40.	Apakah kamu merasa senang saat berdiskusi atau bekerjasama dengan temanmu? Coba dijelaskan alasannya.	An	“Senang, tapi nek di contoni ya jadi males mba”	Siswa merasa senang saat berdiskusi atau bekerjasama dengan teman, karena semula tidak tau menjadi faham dan menjadi lebih jelas.
		Aw	“Seneng, jadi lebih mudah”	
		Al	“Iya, jadi cepet selesai”	
		Dk	“Ya senang aja mba, temene banyak”	
		Jf	“Seneng bisa belajar bareng”	
		Hd	“Seneng, jadi tidak bingung”	
		Fm	“Seneng, karena nanti kalau tidak bisa jadi bisa”	
41.	Jika diberi PR oleh guru, kamu lebih sering mengerjakan atau membiarkannya?	An	“Dikerjakan ”	Siswa bertanggungjawab dalam belajar dengan mengerjakan PR
		Aw	“Mengerjakan mba”	
		Al	“Ya dikerjain tenen di hukum”	
		Dk	“Dikerjakan saja”	
		Jf	“Sering mengerjakan”	
		Hd	“Mengerjakan terus aku mba”	
		Fm	“Mengerjakan lah mba, bisa dimarahi kalo tidak”	
42.	Saat guru menjelaskan materi pelajaran, apa yang kamu lakukan pada saat itu?	An	“Mendengarkan”	Siswa mau menerima guru dan materi pelajaran dengan cara mendengarkan serta memperhatikan guru saat proses belajar mengajar.
		Aw	“Menyimak”	
		Al	“Mendengarkan”	
		Dk	“Mendengarkan”	
		Jf	“Mendengarkan”	
		Hd	“Memperhatikan”	
		Fm	“Mendengarkan”	
43.	Saat kamu merasa bosan di kelas, biasanya apa yang sering kamu lakukan?	An	“Rame mba”	Siswa sering merasa bosan saat pelajaran. Biasanya untuk menghilangkan kejenuhan siswa
		Aw	“Menggambar”	
		Al	“mainan”	

		Dk	“Ke luar kelas, ijin ke belakang”	membuat gaduh, maianan tangan, menggambar, ke luar ijin ke belakang, mengobrol dan memainkan meja dengan cara dipukul-pukul.
		Jf	“ <i>Glothekean</i> ” (memukul-mukul meja)	
		Hd	“Ngobrol mba”	
		Fm	“Cerita-cerita”	
44.	Pernahkah kamu melanggar tata tertib di kelas, seperti mencuri, berkelahi, atau membolos?	An	“Dulu pernah berkelahi”	Siswa melakukan pelanggaran tata tertib berupa berkelahi dengan temannya.
		Aw	“Pernah, berkelahi”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“Berkelahi sering”	
		Jf	“Sering mba, aku berkelahi sama kelas VI juga pernah”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“Nggak”	
45.	Saat teman-temanmu sedang berbicara, apakah kamu bisa mengikuti apa yang dibicarakan mereka?	An	“Bisa”	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik yaitu bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman-temannya
		Aw	“Iya”	
		Al	“Iya”	
		Dk	“Bisa”	
		Jf	“Iya”	
		Hd	“Bisa”	
		Fm	“Bisa”	
46.	Jika sedang berdiskusi kelompok, apa yang biasanya kamu lakukan?	An	“Ngerjain”	Siswa aktif saat berdiskusi kelompok.
		Aw	“Mengerjakan”	
		Al	“Nulis”	
		Dk	“Mengerjakan yang disuruh”	
		Jf	“Mendengarkan temannya”	
		Hd	“Mengerjakan tugas”	
		Fm	“Ya ngerjain yang disuruh bu guru”	
47.	Apakah kamu sering mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian?	An	“Tidak”	Siswa tidak mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian.
		Aw	“Tidak”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“Tidak”	

48.	Jika diberikan pertanyaan oleh guru, apakah kamu bisa menjawabnya dengan tepat?	An	“Bisa mba, pinter e”	Siswa dapat merespon pertanyaan guru dengan baik.
		Aw	“Bisa”	
		Al	“Bisa”	
		Dk	“Bisa”	
		Jf	“Bisa”	
		Hd	“Bisa”	
		Fm	“Bisa”	
49.	Kamu senang bermain dengan temanmu atau tidak? Jika ya, apakah kamu lebih suka bergaul dengan teman yang disukai saja?	An	“Senang, iya sama teman biasanya”	Siswa senang bergaul dengan semua teman dan berinteraksi dengan banyak teman di rumah dan di sekolah.
		Aw	“Sama teman di kelas ini dan di rumah”	
		Al	“Iya”	
		Dk	“Iya sama teman-teman di sini”	
		Jf	“Iya”	
		Hd	“Ya semua”	
		Fm	“Semua”	
50	Apakah kamu akrab dengan teman-teman di kelasmu?	An	“Iya”	Siswa mempunyai hubungan yang harmonis dan akrab dengan teman-teman di kelasnya.
		Aw	“Iya”	
		Al	“Iya”	
		Dk	“Iya”	
		Jf	“Iya”	
		Hd	“Iya”	
		Fm	“Iya”	
51	Apakah kamu suka menyendiri dan tidak pernah berbicara dengan teman?	An	“Tidak”	Siswa dapat berinteraksi dengan baik.
		Aw	“Tidak”	
		Al	“Nggak pernah”	
		Dk	“Belum pernah”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Tidak pernah”	
		Fm	“Tidak pernah”	
52	Apakah kamu senang melakukan banyak hal bersama dengan teman-teman? Jika iya apa yang sering kalian lakukan? Dan jika tidak mengapa?	An	“Iya, bermain <i>game</i> ”	Siswa lebih banyak memilih nge-game jika dibandingkan bermain dengan temannya.
		Aw	“Enak nge <i>game</i> daripada main sama temen. Bosen main sama temen karena yang dimainkan itu-itu saja”	
		Al	“Bermain Bola”	

		Dk	“Main sepeda, gabur merpati”	
		Jf	“Mancing, nge game”	
		Hd	“Mainan Laptop, merpati”	
		Fm	“Nge game aja lebih enak, kalau main sama orang kadang dinakali”	
53	Kamu suka atau tidak jika di sekolahmu ada kegiatan ekstrakurikuler? Apakah kamu lebih mementingkan <i>game online</i> dibanding berangkat ekstrakurikuler?	An	“ Suka”	Siswa lebih sering berangkat kegiatan ekstrakurikuler.
		Aw	“Suka, Berangkat Pramuka”	
		Al	“Suka, kalau ada Pramuka ya berangkat, dimarahi kalau tidak”	
		Dk	“ Berangkat lah mba”	
		Jf	“Berangkat, kalau nggak berangkat nanti dimarahi ibuku”	
		Hd	“Senang, berangkat Pramuka”	
		Fm	“Senang, milih beranghkat Pramuka”	
54	Jam berapa kamu sampai di sekolah? Apakah kamu selalu mengikuti piket di kelas?	An	“Jam 06.30 WIB”	Siswa berangkat lebih pagi, untuk melaksanakan piket.
		Aw	“Piket, jam 7 kurang”	
		Al	“Belum ada jam 7 sudah sampai, piket”	
		Dk	“Piket, jam 7 kurang sampai sini”	
		Jf	“ Kadang piket, jam setengah 7 lebih”	
		Hd	“Sering Piket, jam setengah 7”	
		Fm	“ Piket, aku rajine mbak”	
55	Apakah kamu senang terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah? Jika iya tolong disebutkan.	An	“ Kegiatan apa mbak? Nggak pernah ada kegiatan kok”	Siswa tidak biasa mengikuti kegiatan teman di sekolah.
		Aw	“ Apa mbak, nggak pernah ada e”	
		Al	“ males mbak, nggak pernah ada”	
		Dk	“tidak pernah”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Tidak ada kegiatan”	
		Fm	“Nggak ada kegiatan di sekolah mba, cuma pramuka”	
56	Jika bermain, kamu biasanya bermain dengan siapa? Apakah kamu jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas	An	“ Bermain sama Al, Hd, Dk, Ag sama temen di kelas ini aja, enak sama teman di kelas”	Siswa hanya bermain terbatas dengan teman di kelas. Kurang bergaul dengan banyak teman.

	lain? Jika iya, kenapa alasannya?	Aw	“ Sama teman di kelas, yang dekat”	
		Al	“Sama kelas ini, di kelas lain nggak pernah males”	
		Dk	“Ya sama teman-temandi kelas. Nek sama teman di lain kelas bahaya”	
		Jf	“Sama banyak mba, sama kelas 3 juga”	
		Hd	“Sama teman di kelas, yang tiap hari udah biasa”	
		Fm	“Sama teman di kelas ini, kalau sama kelas VI nakal-nakal”	
57	Pernahkah kamu menjadi tempat curhat teman-temanmu?	An	“ Haha, anak laki-laki nggak pernah curhat”	Siswa tidak pernah bercerita maupun mendengarkan cerita satu sama lain
		Aw	“Tidak”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“Tidak”	
58	Apakah kamu pernah berkelahi dengan temanmu? Jika iya, apakah masalahnya?	An	“ Pernah, <i>ngece</i> ni aku e mba”	Siswa mengaku pernah berkelahi dengan temannya yang dipicu merasa tertantang, bermain-main, ejek-ejekan dan menjadi berkelahi.
		Aw	“Pernah, karena dia yang nantang”	
		Al	“pernah, mainan lama-lama jadi gelud”	
		Dk	“Pernah, karena rebutan apa gitu lupae”	
		Jf	“pernah, jorok-jorokan, rebutan”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“ Pernah, dinakali yang ngajak dia duluan”	
59	Apakah kamu sering bersendagurau dengan teman-temanmu?	An	“ Ya”	Siswa mempunyai hubungan yang harmonis dengan temanya.
		Aw	“Jelas”	
		Al	“Iya”	
		Dk	“Iya mba”	
		Jf	“Sering”	
		Hd	“Iya”	
		Fm	“Sering”	

60	Saat mengerjakan ulangan, apakah kamu bangga dengan pekerjaanmu sendiri?	An	"Iya, senang"	Siswa merasa bangga dengan hasil pekerjaannya.
		Aw	"Iya"	
		Al	"Iya"	
		Dk	"Bangga"	
		Jf	"Iya"	
		Hd	"Iya"	
		Fm	"Iya"	
61	Pernahkah kamu merasa gelisah atau tidak nyaman saat bermain bersama-sama?	An	"Tidak"	Siswa merasa gelisah atau mudah bosan saat bermain bersama temannya, dan pelariannya adalah bermain <i>game</i> .
		Aw	"Pernah, main itu-itu saja bosan pengen pulang"	
		Al	"Tidak"	
		Dk	"Main kalo capek ya pulang, dari pada males"	
		Jf	"Pernah, kalau mancing sama temen nggak dapet-dapet. Mending nge <i>game</i> "	
		Hd	"Tidak"	
		Fm	"Kalau main sama teman yang udah gede-gede diakali jadi pulang"	
62	Pernahkah kamu malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah?	An	"Tidak"	Siswa selalu aktif mengikuti pelajaran pelajaran di sekolah.
		Aw	"Tidak"	
		Al	"Tidak"	
		Dk	"Tidak"	
		Jf	"Tidak"	
		Hd	"Tidak"	
		Fm	"Tidak"	
63	Apakah kamu merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasmu?	An	"Iya, enak kalau sama teman sendiri"	Siswa kurang berinteraksi dengan teman di lain kelasnya, Karena merasa tidak nyaman jika bergaul dengan teman tersebut.
		Aw	"Sama anak-anak kelas VI nggak pernah, galak-galak"	
		Al	"Jarang main sama mereka"	
		Dk	"Males mba, bahaya main sama mereka"	
		Jf	"Ahh, males"	
		Hd	"Kadang-kadang"	
		Fm	"Nggak pernah main sama mereka, nggak"	

			seru”	
65	Apakah kamu selalu mencela temanmu?	An	“Kadang-kadang”	Siswa jarang mencela temannya.
		Aw	“Kadang”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“tidak sering, tapi pernah”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“Tidak”	
66	Apakah kamu pernah mengikuti lomba olimpiade atau mendapat peringkat tiga besar di kelas?	An	“Pernah juara III kemarin aku mba”	Siswa belum pernah ada yang mengikuti lomba atau olimpiade, namun 3 siswa mengaku pernah meraih peringkat 10 besar, sedangkan yang lainnya belum.
		Aw	“Tidak”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Olimpiade belum pernah, kalau 3 besar sering”	
		Fm	“Pernah juara II di kelas 1”	
67	Pernahkah kamu merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian? Jika iya, kenapa?	An	“Tidak”	Siswa merasa puas dengan segala sesuatu yang ada pada dirinya.
		Aw	“Tidak”	
		Al	“Tidak”	
		Dk	“Tidak”	
		Jf	“Tidak”	
		Hd	“Tidak”	
		Fm	“Tidak”	

Lampiran 9. Reduksi, Display, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Guru

REDUKSI, DISPLAY, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

No.	Pertanyaan	AN	AW	AL	DK	JF	HD	FM	Kesimpulan
1.	Pernahkah siswa terlambat masuk sekolah Bu?	“Tidak, tapi kalau setelah jam istirahat anak-anak masuknya nungguin guru”	“Terlambat masuk sekolah tidak, hanya saja ya seperti teman-teman yang lain kalau setelah istirahat meskipun guru sudah masuk masih mainnan di depan pintu ”	“ Anak-anak ini sama mbak”	“ Rajin mbak, Dk <i>sregep</i> anaknya”. KAMIS, 06 MARET 2014	“Kalau masuk kelas pagi itu, tidak telat. Tapi kalau setelah jam istirahat atau habis olahraga itu sering telat” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	“ Tidak, tapi kadang kalau setelah bel masuk istirahat itu ya kadang ikutan temannya”	“Kalau Fm tidak pernah terlambat mbak” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	Pada jam pertama siswa tidak terlambat masuk kelas, namun setelah jam istirahat siswa sering terlambat masuk karena menunggu guru.
2.	Bagaimana sikap siswa jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah? Apakah siswa	“ sopan, hanya saja anak ini sok cari perhatian	“ya, seperti yang mbak lihat, kadang anak ini suka	“ sopan, ya lumayan, meskipun anaknya	“sopan”	“ Sikapnya anak ini sedikit cuek, dibilang tertib tidak, dibilang	“ sopan, masih wajar”	“Anak ini sebenarnya tertib mbak, tapi kadang ikutan	Siswa masih tergolong sopan, meskipun kadang juga cuek karena

	tersebut tertib mentaati peraturan sekolah?	sama guru”	tidak menghiraukan orang di sekitarnya, meskipun ada guru ya diem. Kalau jalan langsung bablas tanpa permisi”	bandel”		tidak tertib juga tidak juga. Ya sedang-sedanglah mbak” SENIN, 24 FEBRUARI 2014		temannya jadi ikut-ikutan” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	terpengaruh temannya.
3.	Apakah siswa tersebut sering mendengarkan cerita atau bercerita dengan temannya?	“ iya, banyak bicara anaknya mbak”	“ seperti iya, karena saat pelajaran pun anak ini sering tengak-tengok ke belakang ntah yang dibicarakan malah bukan pelajaran”	“anak ini setipe dengan AN banyak bicara, duduknya juga bareng jadi cocok itu kalau rame, ya rame semua”	“ kalo cerita ya sama-sama An dan Hd mbak, tapi kalau DK itu cenderung diam, kalau diajak ngomong ya mau, tapi tidak seagresif An dan Hd”	“ kadang-kadang iya, dan yang diceritakan hanya mau main”	“ ya sering cerita itu mbak, sama saya juga suka bertanya kalo misal nggak bisa”	“ ya saling bercerita Fm sama teman-teman di sekitar mejanya”	Siswa sering mendengarkan cerita atau bercerita dengan temannya dan saat pelajaran pun asik bercerita sendiri.
4.	Apakah siswa melakukan	“ Iya mau	“Mau, tapi	“ Iya mau,	“Mau seperti	“ Tolong,	“ Iya mau, kalau	“ mau	Siswa mau

	tolong menolong dengan siswa lain ketika berada di dalam kelas atau di lingkungan sekolah?	mbak” 27 FEBRUARI 2014	saya jarang melihat mbak”	kalau punya makanan mau bagi-bagi”	anak ini mbak, anaknya tidak pelit”	menolong gimana ini mbak yang di maksud? Jf malah lebih sering meminjam pulpen temennya dari pada meminjami” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	punya jajan juga teman-temannya dikasih”	menolong, jika ada yang tidak kebagian buku paket, nanti dia mau berbagi dengan temannya” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	melakukan tolong menolong dengan temannya.
5.	Apakah siswa aktif saat berdiskusi atau bekerjasama dengan teman di kelasnya?	“ aktif An itu mbak. Anaknya pandai, masuk 3 besar”	“ kurang aktif”	“ kurang aktif”	“ kurang aktif”	“kadang aktif, tapi lebih sering ramai” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	“paling aktif ya ini mbak, di kelas yangpaling aktif anak ini sama An, selain itu ya cuma bermain ngajak ngobrol	“aktif kalau kerja kelompok, dan termasuk pinter” SENIN, 24 FEBRUARI 2014	Sebagian kecil siswa aktif saat berdiskusi kelompok, sedangkan sebagian besar siswa kurang aktif dan cenderung

							temannya”.		ramai.
6.	Apakah siswa sering mengerjakan PR?	“ sering mengerjakan”	“ Pernah lupa tidak mengerjakan PR”	“Mengerjakan ”	“Ya mengerjakan PR”	“ Biasanya ngerjain PR, tapi lebih sering tidak ngerjain PR”	“Rajin mengerjakan”	“Iya, sering mengerjakan PR kalo siswa ini mba”	Siswa tertib mengerjakan PR, hanya sebagian kecil siswa yang tidak mengerjakan PR karena lupa.
7.	Apakah siswa sering membuat gaduh atau mengganggu temannya saat pelajaran berlangsung?	“ iya, anak-anak itu ramai semua mbak.”	“ iya ramai, malah sering tengak-tengok ke belakang”	“ saat diterangkan malah asik ngobrol sama teman-temannya sambil <i>glotheke</i> ”	“ Ora mbak nek Dk itu”	“ iya mbak, kalau JF keliatannya pendiem, tapi dia sangat usil”	“ iya ramai, tapi ya itu pinter anaknya”	“Paling Cuma bicara sama sampingnya atau belakangnya nggak sampai mengganggu teman bangku lain”	Siswa sering membuat gaduh dengan mengobrol sama temannya dan tangannya usil memukul meja (<i>glotheke</i>)
8.	Bagaimana sikap siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung?	“ Seperti yang kamu liat di kelas mbak, ya seperti itu. Saya tidak menutup-	sama	sama	Maksude? kadang nggatekke kadang ora, ndadak dielikke disek biasa to	“Suka menyepelekan guru, asik bermain sendiri, dan males ngerjain tugas, ”	sama	“ FM anaknya nurut, aktif dan kadang ikutan temen lain yang sedang ngobrol”	Sikap siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung adalah ramai sendiri dengan

		nutupi semua anak-anak tersebut ramai sendiri kalau pas pelajaran, ngobrol, cerita buat forum sendiri, tidak memperhatikan, ngeyel, harus disuruh dan ditungguin”			mbak. Nek sing manggon ning mburi-mburi kae ndadak dielikke, nek lena sethithik ya rame.				mengobrol dan asik bermain sama temannya, sehingga guru harus mengingatkan berulang kali sambil di tunggu.
9.	Pernahkah di kelas ini ada kasus pelanggaran tata tertib, seperti mencuri, berkelahi, atau membolos?	“ Tidak pernah mbak, kalau di kelas VI sudah beberapa kali malahan”	-	-	“nggak”	-	-	-	Tidak ada kasus pelanggaran tata tertib di kelas V.
10.	Apakah siswa dapat mengikuti apa yang	“ iya lumayan lancar mbak”	-	-	“Ya”	“ Iya bisa mba, tapi kadang	-	“ bisa, dia termasuk 10	Siswa dapat mengikuti apa

	dibicarakan teman-temannya?					nggak konek, jadi diketawain temen lain”		besar juga mbak”	yang dibicarakan teman-temannya.
11.	Jika sedang berdiskusi kelompok, apa yang biasanya dilakukan oleh siswa?	“ Ngobrol, kalau ditungguin baru aktif mengerjakan”	“ Ya ngobrol dulu, nanti masih tengak-tengok kebelakang tapi mau mengerjakan juga akhirnya”	“ Anak ini juga suka ngobrol, nanti terus <i>glothe kan</i> gangguin temannya”	“ Yo, kurang aktif mbak, nek bisa ya bisa tapi nggak pinter-pinter banget”	“ Sibuk bermain sendiri, ramai dan kalau akhir-akhir baru mau ikut ngerjain, kalau diskusi kurang aktif mbak”	“ Langsung mengerjakan, nanti kalau sudah selesai baru ngobrol sama temannya”	“ Anak ini ngobrol dulu, tapi kalau diperingatkan langsung mengerjakan”	Siswa biasanya mengobrol dulu dengan temannya saat sedang berdiskusi kelompok, setelah ditunggu dan diperingatkan baru mengerjakan.
12.	Apakah siswa sering mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian?	“Tidak mbak, kalau mengerjakan soal ulangan kan memang harus sendiri ya.hehee”	“Sepertinya tidak mba”	“Al seperti nya juga tidak mba”	“Tidak mba, kecuali nek garap ujian ngono kae mbak”	“ Pekerjaan seperti apa yang dimaksud mbak?” “Tidak, biasanya sama teman-temannya, PR pun juga sering	“Sepertinya tidak mba, soalnya saya sering melihat mereka bersama, meskipun temannyaya itu-itu saja”	“ Kalau FM kadang sendiri, dan biasanya juga berdiskusi dengan teman lain”	Siswa melakukan banyak hal bersama dengan temannya, kecuali saat mengerjakan ujian.

						nyontoh temennya”			
13.	Apakah siswa dapat menjawab pertanyaan Ibu dengan tepat?	“ Ya bisa mbak”	“ Kadang-kadang bisa dan bingung juga”	“ Kadang-kadang dan bingung juga”	“ Kadang-kadang bisa”	“ Heee, biasanya cuma diem dan kadang bisa, tapi pakai mikir agak lama”	“ Yang bisa menjawab dengan tepat itu ya hanya An dan Hd ini mbak, kalau yang lain bisa menjawab, tapi suka asal dan <i>eyel-eyelan</i> gitu loh mba”	“ bisa, anak ini pandai kok mbak”	Siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru hanya siswa tertentu, yang lain kurang aktif.
14.	Apakah siswa lebih suka bergaul dengan teman yang disukai saja?	“ Iya, anak ini semua bergaulnya sama teman-teman yang disukai saja, bahkan sekarang kan kelas A dan B	-	-	“Tidak milih-milih kanca”	“ Iya, sama anak-anak di sekitar barisan mejanya itu mbak. Sama anak-anak perempuan juga kurang bergaul”	-	“Iya, mainnya dengan siswa yang dibarisannya atau tetangganya”	Pergaulan tidak luas karena siswa lebih suka bergaul dengan teman yang disukai.

		digabung kadang juga tidak bersahabat saling membandingkan ”							
15.	Apakah siswa akrab dengan teman-teman di kelasnya?	“Akrab banget itu ya tidak, tapi mereka saling mnegenal satu sama lain, kalau yang perempuan nggak bisa satu, tapi yang laki-laki lumayan”	“ Ya lumayan mba, tapi ya nggak akrab banget, yang akrab banget itu-itu saja temannya, barangkali yang sering main <i>game</i> itu mba”	“ Sama dengan anak-anak biasanya ini mba akrabnya tidak sekelas akrab semua tidak, tapi main biasa”	“ Bisa”	“ Ya lumayan, tapi bergaulnya lebih sering dengan teman-teman yang ada di meja sekitarnya”	sama	“ Sedang-sedang saja mbak, biasanya bergaul juga sama teman-teman yang itu, tapi juga mau berteman sama teman di kelasnya”	Siswa tidak akrab dengan teman di kelasnya, namun tetap mengenal satu sama lain.
16	Apakah siswa suka menyendiri dan tidak pernah berbicara	“ Tidak mba”	“ Tidak”	“ Tidak”	“ Tidak”	“ Saya rasa tidak mbak”	“ Tidak”	“ suka main dengan temannya kalau	Siswa cukup bergaul dengan temannya, jadi

	dengan teman?							dikelas atau di lingkungan sekolah, jadi nggak pernah menyendiri”	tidak pernah menyendiri.
17.	Apakah siswa melakukan banyak hal bersama temannya? Jika iya apa yang sering dilakukannya?	“ Iya seringnya cuma lari-lari, jajan”	“ Sama mbak kalau pas main di jam istirahat”	“ Sama mbak kalau pas main di jam istirahat”	“ Sama mbak kalau pas main di jam istirahat”	“ Biasanya JF sering mainan sama temennya sekelas saat di luar kelas maupun di dalam kelas ”	“ Sama mbak kalau pas main di jam istirahat”	“ Anak ini bergaul dengan teman-temannya tidak ada masalah, sering ngobrol-ngobrol juga sama teman di kelasnya”.	Siswa melakukan banyak hal bersama temannya seperti jajan, dan bermain saat istirahat
18.	Apakah siswa sering mengikuti ekstrakurikuler atau kegiatan lain yang ada di sekolah?	“ Iya, semua berangkat, kecuali pas sakit atau ada keperluan”	“ Iya”	“ Iya, semua berangkat”	“ Iya, sama”	“ mengikuti pramuka dan nari mbak, lumayan tertib berangkatnya”	“ Iya, semua berangkat”	“ Iya sering mengikutinya, rajin anaknya”	Siswa aktif mengikuti ekstrakurikuler di sekolah kecuali sedang berhalangan hadir atau sakit.
19.	Apakah siswa tertib mengikuti	“ Kurang	“ Piketnya	“ Jarang mba,	“ Sama mbak,	“Ikut piket, tapi	“ Tertib mba,	“Tertib piketnya	Siswa tidak piket

	piket di kelas?	tertib”	seringnya cuma membuka menutup jendela”	kalau tidak dipanggil, di ingatkan tidak piket”	kalau tidak diingatkan dan ditungguin ya pulang nggak piket”	biasanya cuma buka dan menutup jendela langsung pulang”	tapi ya itu harus ditungguin. Anak-anak kalau nggak ditungguin langsung bubar menuju parkir”	kalau FM”	dengan kemauan sendiri, namun harus diingatkan oleh guru dan ditunggu.
20.	Apakah siswa jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain?	“ Iya, temannya hanya di kelas V ”	“ Iya”	“Jarang”	“Jarang melihatnya bermain sama kelas lain, biasanya main sama An, Hd, Dv,”	“ iya biasanya anak-anak bermain dengan teman kelasnya”	“ sama mbak, mainnya dengan teman kelas V”	“ jarang mbak, mereka bermain ya dengan teman yang itu-itu saja”	Siswa kurang bergaul dengan teman dilain kelasnya.
21.	Apakah siswa menjadi tempat curhat temannya?	“ Tidak”	“ Tidak”	“ Tidak”	“ Tidak”	“ Tidak”	“ Tidak”	“Kadang-kadang”	Siswa tidak menjadi tempat curhat temannya.
22.	Apakah siswa pernah berkelahi dengan	“ Kalau sampai berkelahi belum pernah,	“ Belum”	“ Sama dengan yang lain, paling ejek-ejekan	“ Sama”	“ Pernah dengan adik kelasnya, cuma sepele masalahnya	“ Sama”	“nggak pernah mbak, anaknya nurut kok, nggak macem-	Siswa sering ejek-ejekan dan bermain gulat sehingga memicu

	temannya? Jika iya, apakah masalahnya?	tapi kalau ejek-ejekan itu sering”		itu, terus <i>gelut-gelutan</i> ”		ejek-ejekan”		macem”	perkelahian
23.	Apakah siswa sering bersendagurau dengan temannya?	“iya”	“iya”	“iya”	“iya”	“iya”	“iya”	“iya”	Siswa bersendau gurau dengan teman-temannya
24.	Saat mengerjakan ulangan, apakah siswa merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri?	“Iya bangga mbak”	“Tetep bangga mbak, meskipun nilai jelek karena saya menanamkan kedisiplinan dan kejujuran jadi kalau nilainya belum tuntas ada remidi”	“Bangga, meskipun nilai jelek tapi merasa tidak bersalah”	“Koyo sik wingi sama teman laine”	“Lumayan mbak, tapi dia suka nyonto temennya”	“Bangga, namun kalau nilainya kurang memuaskan kadang mengeluh dan langsung Tanya sama temannya ”	“iya bangga mbak, meskipun dapet nilai berapa, kemudian bertanya sama temen-teman lain di sekitarnya dapet nilai berapa”	Siswa merasa bangga dan merasa tidak bersalah dengan apa yang telah diperolehnya meskipun nilai jelek sekalipun.
25.	Apakah siswa merasa gelisah atau tidak nyaman saat bermain	“Tidak”	“Tidak”	“Tidak”	“Tidak”	“Tidak ”	“Tidak”	“Tidak ”	Siswa memiliki hubungan yang harmonis dengan

	bersama-sama?								teman
26.	Apakah siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah?	“ Kadang iya kadang tidak, kalau pas bisa mengerjakan itu semangat banget”	“ Agak malesan anaknya”	“ Iya suka males, orangtuanya juga sudah menyadari kalo anak ini kemampuannya kurang”	“ Kadang males”	“Iya, lebih males anaknya, suka ngeyel kalo dikasih tahu”	“ Tidak”	“Tidak ”	Siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah bahkan menyepelekan guru.
27.	Apakah siswa merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman di luar kelasnya?	“saya seringnya melihat itu temannya hana di kelas V saja e mbak ”	“Sama, mainnya hanya dengan teman sekelas”	“Sama, mainnya hanya dengan teman sekelas”	“Sama, mainnya hanya dengan teman sekelas”	“jarang main dengan teman di luar kelasnya kecuali sama tetangga dekatnya”	“Sama, mainnya hanya dengan teman sekelas”	“ setahu saya, mereka hanya bermain dengan teman di kelasnya”	Siswa tidak mempunyai relasi yang banyak karena bergaul hanya dengan teman di dekatnya
28.	Apakah siswa selalu mencela temannya?	“ Iya, anak-anak ini semua sering ngatain temennya kalau misal apa dikit	“ Sering ngatain temennya”	“ Iya sama sering ngatain”	“ Iya sama sering ngatain”	Iya, apalagi kalau ada yang menjawab salah atau tidak sesuai dengan keinginannya”	“ Iya sama sering ngatain”	“Iyaaa kadang-kadang mbak”	Siswa suka mencela temannya

		langsung di sorakin”							
29.	Apakah siswa pernah mengikuti lomba olimpiade atau mendapat peringkat tiga besar di kelas?	“ Ikut 3 besar belum pernah ikut olimpiade”	“ Biasa saja mbak anaknya, belum pernah ikut olimpiade”	“Belum pernah”	“Belum pernah”	“Tidak, belajar aja males mbak apalagi juara kelas”	“ Ikut 3 besar peringkat kelas V A”	“ FM ikut 10 besar mbak kemarin jadi ya lumayan prestasinya”	Sebagian besar siswa belum pernah mengikuti lomba ataupun juara kelas namun siswa tertentu mempunyai peringkat di kelasnya.
30.	Apakah siswa sering merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian?	“Bangga mengerjakan sendiri, kadang ya tanya tapi tidak sering”	“Tidak, malah bangga tanpa penyesalan meskipun salah.”	“ Anak ini kalau diberi soal suka tengak tengok, nyonto temannya”	“Sama anak-anak ini mbak dikerjain sendiri kalo nggak bisa baru tanya temannya,”	“Kadang-kadang dia tidak pede ngerjain sendiri, jadi nyonto temennya”	“ Kalau mengerjakan soal sediri, paling sama An soalnya mereka sering diskusi kemudian sama-sama bisa juga mbak”	“ Tidak, dia kalau ulangan juga mengerjakan sendiri”	Siswa suka nyontek pekerjaan temannya

Lampiran 10. Reduksi, Display, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Orang Tua

REDUKSI, DISPLAY, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Bagaimana kegiatan sehari-hari putra bapak dan ibu ketika di rumah? (Dari bangun tidur sampai tidur lagi)	<p>Ibu An : “ Pulang sekolah itu ya seperti itu mbak, nonton Tv. Nanti jam 2 sudah saya batesi harus sudah makan dan sholat, seperti itu sampai sore biasanya nge <i>game</i> juga sehingga jarang tidur siang, tapi karena lagi dibawa ayahnya jadi nonton Tv. Nanti belajar habis magrib, ngaji, nonton Tv, makan dan tidur. Biasanya tidurnya jam setengah 10” (Kamis, 06 Maret 2014)</p> <p>Ibu Aw : “ <i>Kathah dolane</i> mba, bangun nonton Tv, mandi, sarapan, sekolah, maem, <i>ngaret</i>, main dengan teman-teman kelasnya, sepak bola, TPA, sinau kadang-kadang, nonton Tv langsung bobok niku mba” (Jum’at 28 Februari 2014)</p> <p>Ibu Al : “ Main PS, susah belajar mbak anaknya. Belajar jam 18.00 WIB, terus nonton Tv dan tidur jam 22.00 WIB” (Rabu, 05 Maret 2014)</p> <p>Ibu Dk : “ Bangun, mandi, berangkat sekolah, pulang sekolah, makan, main. Jam 17.00 WIB itu pulang tergantung temannya pulangnyanya jam berapa juga mba, mandi, belajar habis maghrib. Belajarnya sebentar mba, paling cuma jadwal aja, suru belajar susah mbak, kemudian nonton Tv dan tidur” (Jum’at 28 Februari 2014)</p> <p>Ibu Jf : “ Pulang sekolah main ke rumah teman, nanti pulangnyanya sore hampir magrib, mandi, nonton Tv, belajarnya nggak mesti paling kalo ada PR, terus tidurnya juga malem-malem” (Rabu, 05 Maret 2014)</p> <p>Ibu Hd : “ Bangun, mandi, maem sekolah, pulang main laptop</p>	Kegiatan siswa di rumah setelah pulang sekolah tidak ada acara tidur siang, kebanyakan adalah main (PS, <i>Game online</i> , main bola) sampai sore, setelah maghrib TPA kemudian belajar kalau ada PR, nonton Tv baru tidur.

		<p>sama teman-temannya, main bola sama teman, TPA di masjid, sore les belajar”.</p> <p>(Senin, 03.03.2014)</p> <p>Ibu Fm : “ Mandi, sekolah, pulang sekolah langsung ngenet sampe jam 16.00 WIB, memberi makan ayam, mandi, nonton Tv, kalau ada PR belajar, kalau tidak ada PR tidak belajar, nonton Yks, jam 21.00 WIB tidur”.</p> <p>(Jum’at 28 Februari 2014)</p>	
2.	Dengan siapa biasanya putra ibu bergaul di rumah?	<p>Ibu An : “ Dengan keluarga, dan tetangga kompleks, biasanya itu sama Ab yang rumahnya ada dipojok itu umurnya lebih kecil tapi dia punya PS jadi An sering main”</p> <p>Ibu Aw : “ <i>kaleh</i> temane di sekolah, tetangga <i>ngaten niku</i>”</p> <p>Ibu Al : “ sama orang kampung dan temen perumahan”</p> <p>Ibu Dk : “ sama orang tua, kakak, temen-temen di sekolah ya temen-temen dilingkungannya itu sama”.</p> <p>Ibu Jf : “ Temen-temen sekolah”</p> <p>Ibu Hd : “ Iqbal, Diko, temen di kelas, kakak kelas”</p> <p>Ibu Fm : “ Adik-adiknya, Mega saudaranya, jarang main dengan tetangga jauh. ”</p>	Ketika di rumah siswa bergaul dengan anggota keluarganya dan teman-teman yang biasa bermain sekolah.
3.	Bagaimana sosialisasi putra ibu di rumah?	<p>Ibu An : “ Baik mba”</p> <p>Ibu Aw : “Lumayan <i>sae</i>, mboten macem-macem”</p> <p>Ibu Al : “ <i>ngeyel</i> mba Al itu”</p> <p>Ibu Dk : “ Ya baik, nggak macem-macem atau nakal”</p> <p>Ibu Jf : “ Ya seperti yang mbak biasanya lihat”</p> <p>Ibu Hd : “ Bergaul dengan baik”</p> <p>Ibu Fm : “ Bersosialisasi dengan baik”.</p>	Di rumah siswa dapat bersosialisasi dengan baik.
4.	Bagaimana perilaku putra ibu ketika di rumah?	<p>Ibu An : “ Nurut mba, kalau dikasari anak ini berontak, jadi saya yang berusaha pelan”</p> <p>Ibu Aw : “ Biasa, sopan. Nek <i>mboten kagol mboten neka-neka</i>. Biasane kagol menawi <i>kekeparepane mboten</i> dituruti”</p> <p>Ibu Al : “ Biasa lah mba, seperti anak lainnya”</p>	Siswa sopan dan nurut ketika berada di rumah, biasanya nakal atau marah itu kalau kemauannya tidak dituruti.

		<p>Ibu Dk : “ Kalau dibilangin ndengerin, nggak ngeyel, bukan anak yang suka berantem mba, jadi ya masih wajar”</p> <p>Ibu Jf : “Nakal, bandel ”</p> <p>Ibu Hd : “ <i>Sae</i>, baik pergaulannya di rumah dan di sekolah”</p> <p>Ibu Fm : “ Nakali adiknya, berantem, rebutan bantal, yang satu diem ganti yang lain yang nakal”.</p>	
5.	Apakah putra ibu menggunakan waktu luangnya untuk istirahat dan belajar dengan baik?	<p>Ibu An : “ Biasanya nonton Tv kalau nggak ya nge <i>game</i> di Tab atau di laptop sampe di marahin Ayahnya karena sering menghabiskan pulsa, anak saya An ini belum bisa belajar kalau siang hari seperti ini belajarnya kalau habis magrib mba”.</p> <p>Ibu Aw : “ <i>sinaune angel</i> mbak niku, <i>nek mboten enten</i> PR malah jarang sinau. <i>Kathah</i> nonton Tv, biasane kartun, <i>On the Spot</i>”</p> <p>Ibu Al : “ Susah belajar mbak, biasanya mainan PS, komputer dan main di warnet”</p> <p>Ibu Dk : “ Haaa.. anaknya susah belajar mba, jarang belajar kalo nggak ada PR. Jarang tidur siang, kalo tidurnya ya malem. Jadi banyak main.”</p> <p>Ibu Jf : “Main”</p> <p>Ibu Hd : “ Tiduran sama pegang Tab”</p> <p>Ibu Fm : “ Tiduran, mainan Hp”</p>	Siswa menggunakan waktu luangnya untuk nge- <i>game</i> , nonton Tv, dan main. Siswa jarang belajar jika tidak ada PR dan tidak terbiasa dengan tidur siang.
6.	Apa yang dilakukan putra ibu ketika libur sekolah?	<p>Ibu An : “Apa ya mbak, biasanya libur sekolah itu kalau nggak di rumah Eyang uti itu ya main mba sama teman-temannya. Kadang saya beri hafalan doa dan surat, soalnya adik nya sekolah di SD IT jadi hafalannya banyakan adiknya, jadi saya beri target hafalan, saya juga sering memberikan soal-soal mbak”.</p> <p>Ibu Aw : “ Mainan sepeda, main bola. Ngenet sembunyi-sembunyi, kadang nyuwun, kadang ngumpulke. ”</p> <p>Ibu Al : “ main PS atau main <i>Game online</i>, apalagi kalau ada <i>game</i> baru, betah banget itu mbak”</p> <p>Ibu Dk : “ Main <i>game</i> di Ipad, yang bikin betah di rumah</p>	Ketika libur sekolah siswa lebih sering main sama teman, bermain <i>game online</i> , Gadget, dan nonton TV.

		<p>langsung <i>nyenuk</i>.. Suka ikut main bola juga, tapi sekarang tidak, ngurusi merpati. terus disamperin temannya langsung main di luar</p> <p>Ibu Jf : “ banyak main, nggak mesti di rumah. Jam setengah 6 itu baru pulang kalau ditanya main ke rumah teman”</p> <p>Ibu Hd : “ Pergi sama Ibu dan Bapaknya di rumah nenek dan kakek”</p> <p>Ibu Fm : “ di rumah nonton Tv, nge <i>game</i>. Kalau yang putri ya main masak-masakan”</p>	
7.	Apakah putra ibu senang memberitahu Anda jika sedang punya masalah?	<p>Ibu An : “ Tidak, An ini tertutup anaknya. Jadi harus ditanya berulang kali baru cerita. Kegiatan sehari-hari di sekolah juga nggak pernah cerita kalau dipancing-pancing baru mau cerita. Gurunya malah yang laporan sama saya. Di tempat lesnya juga pernah ada masalah, sampai laporan sama saya. Tapi saya juga kembalikan sama anaknya lagi mba, saya beri tau kalau mau terus-terusan kayak gitu ya terserah, saya beri pilihan”.</p> <p>Ibu Aw : “ <i>Mboten</i> certita <i>napa-napa</i>, <i>nek enten</i> masalah ditutupi, rahasia <i>rapet</i> mbak bocahe. Nek <i>ditangleti</i> malah <i>diunekne</i> mamak bapak ki kok kepo. Nek diiming-imingi mau cerita”</p> <p>Ibu Al : “ marah mbak, biasanya kalo lagi ada masalah nggak cerita tapi sering marah-marah”</p> <p>Ibu Dk : “ Jarang cerita, kalau ada masalah itu malah denger dari temannya pas jajan. Kalau punya PR juga jarang mengeluh. Biasanya masalahnya ya bukan masalah besar tapi hanya ejek-ejekan”</p> <p>Ibu Jf : “ Tidak pernah cerita, lebih seneng diem kalo ada masalah tapi kadang marah-marah tiba-tiba, ditanyai juga nggak jawab”</p> <p>Ibu Hd : “ Tidak bercerita, tapi sama orangtua di sayang”</p> <p>Ibu Fm : “ Biasanya kalau temannya nakal itu, diam. Lalu saya bertanya. Kalau pulang sekolah langsung tidur berarti ada masalah”</p>	Siswa tidak pernah bercerita kepada orangtua jika ada masalah. Siswa lebih suka menyendiri dan marah-marah.

8.	Bagaimana sikap putra ibu ketika diberi nasihat/ diperingatkan?	<p>Ibu An : “ Tergantung caranya mbak, kalau dikasarin malah tambah berontak, tapi kalau dialusin ya mau nerima. Tapi kadang saya udah capek ya saya kerasin mba”</p> <p>Ibu Aw : “ <i>Mendel mawon, mboten mbantah.</i> Meskipun <i>mboten</i> dikerjakan <i>tapi dimirengke. Menawi didukani ndelik ning</i> kamar nangis”</p> <p>Ibu Al : “Anaknya susah dikasih tau atau <i>dionongi</i> mba, mudah marah”</p> <p>Ibu Dk : “ Diem mendengarkan, tapi nggak tau itu entah masuk kuping kanan keluar kuping kiri yang jelas keliatan mendengarkan”.</p> <p>Ibu Jf : “ Diterima, biasanya bilang yoh manut. Mbantah digetak sekali diam. Diam, nangis di kamar sendiri”</p> <p>Ibu Hd : “ Manut, mau taat”</p> <p>Ibu Fm : “ Diem, ngeyel”</p>	Siswa lebih suka diam jika diberi nasehat oleh orangtua, namun mereka tidak memperhatikan dan melaksanakannya. Siswa lebih suka menyendiri di kamar dan menangis ketika dimarahi oleh orangtua.
9.	Apakah putra ibu mempunyai banyak teman di rumah?	<p>Ibu An : “ Iya, banyak mba, tetangga yang di pojok itu sama temannya di sekolah juga sering main bareng”</p> <p>Ibu Aw : “ <i>Nggih temene</i> seumuran. <i>Menawi</i> malem liburan <i>niku ndamel acara</i> bakaran, <i>niku nggih enten le ajak-ajak</i>”</p> <p>Ibu Al : “ Punya banyak teman”</p> <p>Ibu Dk : “ Iya, teman sebayanya campur, tapi temannya juga yang jadi teman di sekolahnya”</p> <p>Ibu Jf : “ Ya teman-teman biasa bermain di sekolahnya”</p> <p>Ibu Hd : “ Di rumah banyak temannya”</p> <p>Ibu Fm : “ Di rumah itu temannya ya temennya di sekolah sama adik-adiknya”</p>	Siswa mempunyai banyak teman di rumah. Teman tersebut adalah teman yang sama berada di sekolah.
10.	Jika ibu sedang kerepotan atau banyak pekerjaan rumah, apakah putra ibu biasa membantu kegiatan	<p>Ibu An : “ Kadang mau, biasanya mau kalau disuruh nyapu. Mau sambil marah-marah gitu, tapi ya dilakukan. Anak-anak saya juga setelah makan saya biasakan untuk nyuci piring sendiri. Kalau adiknya mah udah terbiasa di latih mandiri di sekolahnya, tapi ini harus diingatkan ”</p>	Siswa merasa keberatan membantu pekerjaan rumah seperti nyapu, nyuci piring dan yang lainnya, karena harus diberi upah, dan disertai marah-marah.

	ibu di rumah?	<p>Ibu Aw : “ Mau, langsung berangkat”</p> <p>Ibu Al : “ Mau bantuin mbak, nyapu. Kalau kakaknya malah lebih rajin, meskipun sama sama cowo, tapi dia mau masak, yang penting ditinggalin sayuran, mie dan telur itu udah masak sendiri”</p> <p>Ibu Dk : “ Ya mau bantu-bantu kerepotan di rumah”</p> <p>Ibu Jf : “ Mau bantuin, beli apa tapi nanti minta upah. Setelah pulang dari beli itu, ditagih upahnya”</p> <p>Ibu Hd : “ kalau bapak belum pulang memberi makan ayam”</p> <p>Ibu Fm : “ Disuruh mau tapi minta upah”</p>	
11.	Apakah putra ibu senang menyendiri di rumah atau lebih senang bermain dengan teman-temannya?	<p>Ibu An : “ Iya main dengan teman sebayanya, dan kalau ada <i>game</i> ya fifty-fifty”</p> <p>Ibu Aw : “<i>kaleh rencange, biasane mantuk sekolah niku sampun diampiri kalih kancane sekolah.</i>”</p> <p>Ibu Al : “ Lebih senang di rumah, nanti nge <i>game</i> itu betah banget, kalau nggak disuruh makan sampai nggak makan”</p> <p>Ibu Dk : “ Tidak, menyendiri pas main <i>game</i> nggak mau diganggu. Sukanya bilang, sebentar mah, lagi nanggung”</p> <p>Ibu Jf : “ Sering pergi bermain sama temen-temen”</p> <p>Ibu Hd : “ Imbang, temen temen sering main di sini, ”</p> <p>Ibu Fm : “ Menyendiri pas ada masalah, atau marah-marah mbantah.”</p>	Antara bermain <i>game</i> dan bermain dengan temannya itu seimbang. Jika sudah main <i>game</i> tidak mau diganggu, dan sampai tidak makan. Siswa menyendiri karena sedang ada masalah dan cenderung suka marah.
12.	Apakah ibu sering memberikan uang jajan berlebih?	<p>Ibu An : “ Tidak mba, jadi udah saya jatah. Sehari 3 ribu. Anak saya nggak pernah ke warnet, kalau ke warnet saya marahi, jadi kalau main ya pake laptop ayahnya atau di Tab”.</p> <p>Ibu Aw : “ sekolah niku 2 Ribu, Ngaji 1 Ribu”</p> <p>Nek ten warnet niku, namung kon ngancani.</p> <p>Ibu Al : “ Tidak mbak, kalau pulang sekolah mau jajan minta lagi ya tak kasih”</p> <p>Ibu Dk : “ 4 Ribu, nanti sisa. Ya mau jajan juga tinggal ambil nggak usah beli kalau udah pulang”</p> <p>Ibu Jf : “ Tidak pasti, 4 Ribu atau 3 Ribu”</p> <p>Ibu Hd : “ Perminggu 30 Ribu kadang ya lebih, tergantung</p>	Siswa mempunyai cukup uang saku dari orangtuanya.

		kebutuhan. Dan nanti itu masih sisa” Ibu Fm : “ 2 Ribu, 2.500, kadang ya lebih kalau olahraga”. Kalau bermain itu nanti minta lagi sama adiknya.	
13.	Apakah ibu sering melihat putra ibu rajin berangkat kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya?	Ibu An : “ Iya karena saya suruh berangkat ya berangkat terus kalau tidak ada halangan mba. ” Ibu Aw : “ <i>Sregep</i> mba” Ibu Al : “ Iya rajin mba, Al rajin berangkat pramuka, tetep tak suruh berangkat meskipun hujan” Ibu Dk : “ Rajin nari sama Pramuka” Ibu Jf : “ Rajin ekstrakurikuler” Ibu Hd : “ Pramuka sama nari Hd sering berangkat” Ibu Fm : “ Rajin”	Siswa rajin berangkat kegiatan ekstrakurikuler wajib yaitu pramuka dan nari karena mendapat dukungan dari orangtuanya.
14.	Putra ibu lebih sering bermain dengan teman sebaya atau bermain game?	Ibu An : “ Saya rasa sama mbak, di rumah main <i>game</i> , nanti sore hari main sama temannya” Ibu Aw : “ <i>Kathah main sama temene, ngenet niku paling seminggu 2x, 3x, sakliane niku naming ngancani rencange. Aw niku sok mboten kepenak nek pun diampiri nggih dolan kalih kancane niku wau</i> ” Ibu Al : “ Ya imbang mba, kadang main juga sama temannya” Ibu Dk : “ Siang itu main dengan teman sebaya, tapi pulang sekolah disempeting main <i>game</i> itu, kalau belum makan belum boleh main karena paginya nggak sarapan dulu. Nanti sebelum tidur juga main <i>game</i> ”. Ibu Jf : “ <i>Game</i> nggak sering, cuma jarang. Untuk <i>game online</i> uang tidak di kasih. Soalnya bikin bodoh to mba”. Ibu Hd : “ Sering main <i>game</i> di laptop sama di Tab.” Ibu Fm : “ Imbang”	Kuantitas antara bermain <i>game online</i> dan bermain dengan temannya adalah sama besar. Setelah pulang sekolah, siswa menyempatkan diri untuk bermain <i>game</i> sebelum bermain dengan temannya dan ketika akan tidur.

Lampiran 11. Triangulasi Data

TRIANGULASI DATA

No	Variabel	Observasi		Wawancara			Foto	Kesimpulan
		Ya	Tidak	Siswa	Guru	Orangtua		
A. Penampilan Nyata								
1.	Mematuhi tata tertib sekolah. (masuk kelas tidak terlambat, berseragam rapi, memiliki hubungan yang harmonis dengan warga sekolah)		√	<ul style="list-style-type: none">• Siswa tidak pernah terlambat masuk ke sekolah.• Siswa pernah melakukan pelanggaran tata tertib berupa berkelahi dengan temannya.	<ul style="list-style-type: none">• Pada jam pertama siswa tidak terlambat masuk kelas, namun setelah jam istirahat siswa sering terlambat masuk karena menunggu guru.• Tidak ada kasus pelanggaran tata tertib di kelas V.• Siswa sering ejek-ejekan dan bermain gulat sehingga memicu perkelahian	-	<ul style="list-style-type: none">• Ada gambar siswa yang masih bermain-main di depan pintu kelas setelah bel masuk berbunyi.• Ada siswa yang sedang berkelahi di dalam kelas.	Siswa kelas V pengguna <i>game online</i> belum dapat mentaati tata tertib di sekolah, hal ini nampak pada saat, 1.Siswa tidak langsung masuk kelas ketika sudah ada bel masuk karena menunggu guru. 2.Siswa juga mengaku bahwa mereka pernah berkelahi di sekolah. 3.Berdasarkan pengamatan peneliti masih ada beberapa siswa yang bajunya

								tidak dimasukkan, dan saat pelajaran setelah olahraga, siswa tidak memakai seragam identitas, namu masih memakai seragam olahraga.
2.	Bersikap sopan jika bertemu dengan guru atau kepala sekolah		√	Siswa cenderung cuek jika bertemu dengan kepala sekolah atau guru.	Siswa masih tergolong sopan, meskipun kadang juga cuek karena terpengaruh temannya.	Siswa sopan dan nurut ketika berada di rumah,	Tidak ada gambar	Siswa pengguna <i>game online</i> bersikap sopan dengan kepala sekolah dan guru, meskipun kadang masih ada yang tidak memperhatikannya karena terpengaruh dengan teman lain.
3.	Menceritakan segala sesuatu tentang dirinya kepada oranglain, begitu juga sebaliknya.		√	Siswa mampu berinteraksi baik dengan cerita kehidupannya saat bermain, baik itu saat nge <i>game</i> , bermain merpati, main bola, dan balapan motor.	Siswa sering mendengarkan cerita atau bercerita dengan temannya dan saat pelajaran pun asik bercerita sendiri.	Siswa tidak pernah bercerita kepada orangtua jika ada masalah. Siswa lebih suka menyendiri dan marah-	Tidak ada gambar	Sebagian besar siswa tidak bercerita atau mendengarkan cerita bersama temannya ketika berada di rumah siswa juga cenderung diam tidak mau bercerita dengan orangtua, namun ada juga

						marah.		siswa mau bercerita dan mendengarkan cerita temannya.
4.	Tolong menolong dan membantu sesama teman.	√		Siswa mau membantu teman saat membutuhkan oranglain.	Siswa mau melakukan tolong menolong dengan temannya.	Siswa mau membantu pekerjaan ibunya namun merasa keberatan membantu pekerjaan rumah seperti nyapu, nyuci piring dan yang lainnya, karena harus diberi upah, dan disertai marah-marah.	Tidak ada gambar	Siswa bersedia membantu teman dan orangtua.
5.	Senang saat bekerjasama dengan oranglain.		√	Siswa merasa senang saat berdiskusi atau bekerjasama dengan teman, karena semula tidak tau menjadi faham dan menjadi	Sebagian kecil siswa aktif saat berdiskusi kelompok, sedangkan sebagian besar siswa kurang aktif dan cenderung	-	Tidak ada gambar	Sebagian besar siswa tidak aktif ketika bekerjasama dengan orang lain, namun ada juga beberapa siswa tertentu yang aktif saat bekerja dalam kelompok.

				lebih jelas.	ramai.			
6.	Aktif mengerjakan PR .	√		Siswa bertanggungjawab dalam belajar dengan mengerjakan PR	Siswa tertib mengerjakan PR, hanya sebagian kecil siswa yang tidak mengerjakan PR karena lupa.	Kegiatan siswa di rumah setelah pulang sekolah tidak ada acara tidur siang, kebanyakan adalah main (PS, <i>Game online</i> , main bola) sampai sore, setelah maghrib TPA kemudian belajar kalau ada PR, nonton Tv baru tidur.	Tidak ada gambar	Siswa aktif mengerjakan PR, namun terkadang masih ada sebagian kecil yang lupa mengerjakannya.
7.	Memperhatikan guru saat proses belajar mengajar		√	Siswa mau menerima guru dan materi pelajaran dengan cara mendengarkan serta memperhatikan guru saat proses belajar	Siswa sering membuat gaduh dengan mengobrol sama temannya dan tangannya usil memukul meja (<i>glothe kan</i>)	-	Tidak ada gambar	Siswa cenderung tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar, karena siswa masih sering terlihat membuat gaduh dan mengobrol dengan temannya.

				mengajar.				
8.	Siswa aktif ketika berada di dalam kelas		√	Siswa sering merasa bosan saat pelajaran. Biasanya untuk menghilangkan kejenuhan siswa membuat gaduh, maianan tangan, menggambar, ke luar izin ke belakang, mengobrol dan memainkan meja dengan cara dipukul-pukul.	Sikap siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung adalah ramai sendiri dengan mengobrol dan asik bermain sama temannya, sehingga guru harus menngingatkan berulang kali sambil di tunggu.	-	Ada siswa yang sedang ditegur guru karena asik bermain sendiri ketika pelajaran.	Siswa kurang aktif ketika berada di dalam kelas dan cenderung ramai dan berbuat gaduh. Meskipun sudah ditegur oleh guru siswa masih suka mengobrol dengan temannya.
B. Penyesuaian terhadap Kelompok								
1.	Bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman sekelasnya.	√		Siswa mampu berkomunikasi dengan baik yaitu bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman-temannya	Siswa dapat mengikuti apa yang dibicarakan teman-temannya.	-	Ada siswa yang sedang bermain bersama	Siswa dapat mengikuti apa yang dibicarakan oleh teman-temannya dan dapat berkomunikasi baik
2.	Mudah bekerja dalam		√	Siswa aktif saat	Siswa biasanya	-	Ada gambar	Siswa cenderung

	kelompok.			berdiskusi kelompok.	mengobrol dulu dengan temannya saat sedang berdiskusi kelompok, setelah ditunggu dan diperingatkan baru mengerjakan		siswa saat bekerja dalam kelompok	pasif ketika bekerja dalam kelompok karena lebih suka mengobrol dengan temannya dan harus ditunggu serta diingatkan berulang kali untuk mengerjakan tugas.
3.	Mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian		√	Siswa tidak mengerjakan segala sesuatu dengan sendirian.	Siswa melakukan banyak hal bersama dengan temannya, kecuali saat mengerjakan ujian.	Antara bermain <i>game</i> dan bermain dengan temannya itu seimbang.	Ada gambar siswa sedang bermain bersama teman-teman.	Siswa masih memiliki cukup komunikasi dengan temannya, karena disamping bermain <i>game online</i> , siswa jugamasih bermain dengan teman.
4.	Dapat merespon pertanyaan dari guru dengan tepat		√	Siswa dapat merespon pertanyaan guru dengan baik.	Siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru hanya siswa tertentu, yang lain kurang aktif.	-	Ada gambar siswa sedang mengerjakan soal dipapan tulis	Siswa pengguna <i>game online</i> lebih banyak yang tidak dapat merespon guru dengan baik, karena hanya ada beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru

								dengan baik.
5.	Sering berkumpul dengan teman-teman yang disukai saja	√		Siswa senang berinteraksi dengan banyak teman di rumah dan di sekolah.	Pergaulan tidak luas karena siswa lebih suka bergaul dengan teman yang disukai.	Siswa mempunyai banyak teman di rumah. Teman tersebut adalah teman yang sama berada di sekolah.	Ada gambar siswa sedang bermain dengan teman yang disukai berada di warnet dan rumah salah seorang siswa.	Siswa pengguna <i>game online</i> memiliki pergaulan yang tidak luas, karena hanya bermain dengan teman-teman di kelasnya yang sesama pemain <i>game online</i> .
6.	Akrab dengan teman-teman di kelas		√	Siswa mempunyai hubungan yang harmonis dan akrab dengan teman-teman di kelasnya.	Siswa tidak akrab dengan teman di kelasnya, namun tetap mengenal satu sama lain.	Ketika di rumah siswa bergaul dengan anggota keluarganya dan teman-teman yang biasa bermain sekolah.	Ada gambar siswa sedang bermain bersama	Siswa hanya akrab dengan teman-teman yang mempunyai hobi sama bermain <i>game online</i> .
7.	Menyendiri tidak pernah berbicara dengan teman		√	Siswa dapat berinteraksi dengan baik.	Siswa cukup bergaul dengan temannya, jadi tidak pernah menyendiri.	Siswa menyendiri karena sedang ada masalah dan cenderung suka marah.	Ada gambar siswa saat bermain <i>game</i> sendirian di warnet	Siswa dapat berkomunikasi dengan temannya cukup baik ketika berada di sekolah. Siswa menyendiri

						Jika sudah main <i>game</i> tidak mau diganggu, dan sampai tidak makan.		jika sedang ada masalah dan bermain <i>game online</i> tidak mau diganggu.
C. Sikap Sosial								
1.	Melakukan banyak hal bersama teman-teman.		√	Siswa lebih banyak memilih nge- <i>game</i> jika dibandingkan bermain dengan temannya.	Siswa melakukan banyak hal bersama temannya seperti jajan, dan bermain saat istirahat	Antara bermain <i>game</i> dan bermain dengan temannya itu seimbang.	Ada gambar siswa bermain <i>game online</i> di warnet.	Siswa pengguna <i>game online</i> lebih suka bermain <i>game</i> daripada bermain dengan teman, biasanya mereka bermain dengan teman itu ketika istirahat di sekolah dan ketika jajan mau ke warnet main bareng.
2.	Malas/tidak pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah		√	Siswa lebih sering berangkat kegiatan ekstrakurikuler.	Siswa aktif mengikuti ekstrakurikuler di sekolah kecuali sedang berhalangan hadir atau sakit.	Siswa rajin berangkat kegiatan ekstrakurikuler wajib yaitu pramuka dan nari karena mendapat dukungan dari	Ada gambar siswa sedang mengikuti kegiatan pramuka	Siswa aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dan mendapat dukungan dari orangtua.

						orangtuanya.		
3.	Ikut melakukan piket kelas.		√	Siswa berangkat lebih pagi, untuk melaksanakan piket.	Siswa tidak piket dengan kemauan sendiri, namun harus diingatkan oleh guru dan ditunggu.	-	Tidak ada gambar	Siswa jarang mengikuti piket kelas, karena setelah ditutup oleh guru siswa langsung bergegas pulang dan menuju parkir. Siswa melaksanakan piket jika guru mengingatkan dan menunggu
4.	Senang terlibat dalam kegiatan teman-teman di sekolah.		√	Siswa tidak biasa mengikuti kegiatan teman di sekolah.	-	Ketika di rumah siswa bergaul dengan anggota keluarganya dan teman-teman yang biasa bermain sekolah.	Tidak ada gambar	Siswa tidak terbiasa terlibat kegiatan di sekolah.
5.	Jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain	√		Siswa hanya bermain terbatas dengan teman di kelas. Kurang bergaul dengan banyak teman.	Siswa kurang bergaul dengan teman di lain kelasnya.	-	Ada gambar siswa bermain dengan teman sekelas yang berada	Siswa kurang bergaul dengan teman di lain kelas, dan hanya bermain dengan teman sekelasnya yang dirasa dekat.

							di dalam kelas	
6.	Menjadi tempat curhat teman-temannya.	√		Siswa tidak pernah bercerita maupun mendengarkan cerita satu sama lain	Siswa tidak menjadi tempat curhat temannya.	-	Tidak ada gambar	Siswa tidak pernah curhat satu sama lain.
D. Kepuasan Pribadi								
1.	Sering bersendagurau dengan teman-temannya.	√		Siswa mempunyai hubungan yang harmonis dengan temanya.	Siswa bersendagurau dengan teman-temannya	Ketika libur sekolah siswa lebih sering main sama teman, bermain <i>game online</i> , <i>Gadget</i> , dan nonton TV.	Ada gambar siswa saat bermain	Siswa mempunyai hubungan harmonis dengan teman yang sesama punya hobi <i>game online</i> .
2.	Merasa bangga dengan pekerjaannya sendiri.	√		Siswa merasa bangga dengan hasil pekerjaannya.	Siswa merasa bangga dan merasa tidak bersalah dengan apa yang telah diperolehnya meskipun nilai jelek sekalipun.	-	Tidak ada gambar	Siswa merasa bangga dengan hasil pekerjaannya, meskipun hasilnya itu tidak baik.
3.	Gelisah atau merasa tidak nyaman jika	√		Siswa merasa gelisah atau	Siswa memiliki hubungan yang	Di rumah siswa dapat	Ada gambar siswa yang	Siswa merasa lebih nyaman jika bermain

	bermain dengan teman-temannya.			mudah bosan saat bermain bersama temannya, dan pelariannya adalah bermain <i>game</i> .	harmonis dengan teman	bersosialisasi dengan baik	sedang asik bermain <i>game</i> di warnet	<i>game</i> dengan teman-temannya, jika dibanding bermain di luar ruangan namun jika di sekolah tetap berinteraksi dengan teman.
4.	Malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah	√		Siswa selalu aktif mengikuti pelajaran di sekolah.	Siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah bahkan menyepelkan guru.	-	Ada gambar siswa yang sedang mencoret-mencoret bukunya saat guru menjelaskan	Siswa malas-malasan mengikuti pelajaran di sekolah dan sering menyepelkan guru.
5.	Merasa canggung/tidak senang jika mengobrol bersama teman-teman di luar kelasnya.	√		Siswa kurang berinteraksi dengan teman di lain kelasnya, Karena merasa tidak nyaman jika bergaul dengan teman tersebut.	Siswa tidak mempunyai relasi yang banyak karena bergaul hanya dengan teman di dekatnya	Punya banyak teman ketika di rumah	Tidak ada gambar	Siswa pengguna <i>game online</i> kurang berinteraksi dengan teman yang asing.
6.	Selalu mencela teman	√		Siswa jarang mencela temannya.	Siswa suka mencela temannya	Jika tidak sesuai dengan kehendaknya	Tidak ada gambar	Siswa cenderung mencela temannya ketika ada teman lain

						siswa ngatain adiknya dan ada yang ngatain orangtuanya suka ikut campur (Kepo)		yang salah atau tidak sesuai dengan kehendaknya.
7.	Mempunyai prestasi di kelas seperti mengikuti lomba olimpiade atau juara kelas.		√	Siswa belum pernah ada yang mengikuti lomba atau olimpiade, namun 3 siswa mengaku pernah meraih peringkat 10 besar, sedangkan yang lainnya belum.	Sebagian besar siswa belum pernah mengikuti lomba ataupun juara kelas namun siswa tertentu mempunyai peringkat di kelasnya.	-	Tidak ada gambar	Sebagian besar siswa pengguna <i>game online</i> belum pernah meraih prestasi dibidang akademik, namun ada beberapa siswa yang pernah meraih peringkat 10 besar di kelas.
8.	Merasa kurang puas ketika mengerjakan segala sesuatu sendirian.	√		Siswa merasa puas dengan segala sesuatu yang ada pada dirinya.	Siswa suka nyontek pekerjaan temannya	-	Ada siswa yang sedang mencontek pekerjaan teman saat sedang mengerjakan latihan.	Siswa tidak percaya diri saat mengerjakan latihan karena masih nampak tengok kanan kiri untuk mencontek hasil pekerjaan teman lain.

Lampiran 12. Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Sabtu, 22 Februari 2014
Waktu : 08.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengurus Administrasi Perizinan Ambil Data

Deskripsi

Kegiatan untuk mengawali peneliti mengambil data adalah peneliti langsung menuju kantor kepala sekolah dan bertemu dengan kepala sekolah. Peneliti menyampaikan maksud kepada kepala sekolah bahwa dengan surat izin tersebut, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Subjek yang akan diteliti adalah siswa yang sering bermain *game online* khususnya kelas V. Peneliti juga menjelaskan bahwa nantinya akan melakukan wawancara kepada guru kelas dan orangtua siswa untuk memperkaya perolehan data. Selanjutnya peneliti mohon untuk dapat mengikuti pembelajaran siswa di kelas V guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

Setelah diberikan izin dari kepala sekolah, peneliti kemudian menghubungi guru kelas V dan guru lain yang mengajar di kelas V agar nantinya para guru tersebut mengetahui maksud dan tujuan peneliti berada di dalam kelas V dan mengikuti pembelajarannya. Kemudian peneliti juga berkenalan dan salaman kepada seluruh guru yang berada di kantor guru. Peneliti disambut baik oleh warga sekolah. Setelah memberitahukan maksud peneliti kepada guru yang mengajar di kelas V lalu peneliti mulai mengamati pembelajarannya. Sepulang sekolah peneliti meminta izin kepada guru kelas untuk bertemu dengan subjek yang akan diteliti untuk perkenalan.

Hari/Tanggal : Minggu, 23 Februari 2014
Waktu : 09.00-selesai
Tempat : Warnet “Home Net”
Kegiatan : Mengurus Administrasi Perizinan Ambil Data

Deskripsi

Kegiatan untuk mengawali peneliti mengambil data di warnet adalah peneliti menuju ke meja operator untuk berkenalan dan menyampaikan maksud serta tujuan peneliti di warnet tersebut kemudian menanyakan proses perizinan pengambilan data di warnet tersebut. Operator warnet memberikan arahan bagaimana mengurus perizinan yang peneliti maksudkan yaitu peneliti harus menemui pemilik atau supervisor warnet. Setelah mengetahui hal tersebut, peneliti langsung pergi menemui pemilik warnet di *Home Net 2* yang lokasinya tidak jauh dari letak warnet *Home Net 1*’.

Setelah itu peneliti menemui pemilik warnet “Home Net” dan menyampaikan maksud serta tujuan peneliti di warnetnya. Dengan menyerahkan surat penelitian, peneliti meminta izin untuk dapat mengikuti siswa kelas V dari SD N 1 Pedes saat bermain *game online* di warnet tersebut guna mendapatkan data-data yang diperlukan. Pemilik warnetpun mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di warnetnya. Kemudian peneliti mengucapkan terimakasih kepada pemilik warnet karena telah mengizinkan untuk mengambil data di warnetnya. Setelah itu peneliti kembali ke warnet Home Net 1 untuk memulai penelitian di warnet tersebut, karena subjek penelitian sering bermain di Home Net 1.

Dari pengamatan di warnet pada hari pertama diperoleh data sebagai berikut,

1. Firman:

Pada hari minggu bermain dari jam 12 siang sampai jam 15.00 Wib dengan kedua adik perempuannya Fina dan Fira. Berdasarkan wawancara mendalam yang dilakukan peneliti, uang yang digunakan untuk bermain *game* diperoleh dari hasil menjual merpati (Rp. 25.000), biasanya diberi Ayahnya. Orangtuanya tidak melarang anak tersebut untuk bermain *game* karena biasanya sudah bermain di rumah menggunakan laptopnya. Laptop tersebut sengaja dibeli untuk Firman

karena memintanya dan digunakan untuk main *game* (orangtua memfasilitasi). Jika modemnya ada pulsa firman bermain di rumah, namun jika tidak maka ia akan bermain di warnet.

Saat asyik bermain, Firman sering marah ketika diajak bicara. Jika mendengar kedua adiknya mengobrol, maka mereka disuruh diam atau pindah. Saat digangguin/diusilin temen lain yang lebih besar maka dia nangis karena permainannya *diclose*/tutup. Jika adiknya berbicara dengan memakai bahasa krama dengan orang yang lebih tua, maka Firman menertawakan adiknya.

Sekarang lawan mainnya adalah temannya dibilik sebelah atau depannya yaitu tetangganya sendiri. (Anak lebih suka bermain *game online* karena jika bermain dengan teman-temannya di rumah lebih sering dibohongi dan dicurangi sama teman-temannya yang lebih tua, disuruh-suruh dan dijadikan kalah-kalahan).

Awal mula bermain:

Dulu diajar oleh Aw dan temennya. Setelah itu ikut mencoba dan bisa sendiri. Sekarang kalau main sendiri atau mengajak adik-adiknya. Orangtua Firman tidak melarang, bahkan kedua adiknya diberi uang sama bapaknya.

Firman sering bermain *game* jenis Friv karena ada macam-macam karakter dalam permainan tersebut, pilihannya paling banyak ada balapan, spongebob, barby dll. Jika telah bosan maka berganti jenis lainnya lainnya dan jika kalah main maka langsung menghentakkan *keyboardnya* dan menghantam komputernya.

Kelebihan:

- 1) Kemampuan mengetik lebih cepat. Bisa menguasai *keyboard* terutama huruf-huruf tertentu dan simbol-simbol yang sering digunakan dalam *game*,

- 2) Rela memberikan uang pada temannya untuk membayar karena kurang,

2. Awan :

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek, diperoleh data sebagai berikut.

Awal mula bermain:

Bermain dengan tetangga yang sudah SMP (Ragil) dirumahnya. Kemudian Aw dibuatkan akun Aqw dan mencobanya. Setelah itu lama-kelamaan menjadi bisa dan mengajak teman lain ke warnet. Hingga akhirnya menjadi sering bermain dan mengajari teman-teman lain.

Dampak negatif:

Pernah keluar kata-kata kotor dari perkataanya (Ta*, bajigur).

Setelah Fm dan Aw pulang, kemudian peneliti mengobrol dengan operator, yakni mba Vega. Dari obrolan tersebut diperoleh informasi bahwa pada hari minggu atau hari libur kebanyakan pengunjungnya adalah anak-anak sekolah, mereka bermain dari pukul 05.00 Wib sampai siang. Setelah siang nanti ada rombongan lain yang bermain sampai sore. Operator warnet menjelaskan bahwa dihari minggu dan hari-hari libur itu selalu ramai dan banyak yang mengantri, sehingga para operator sampai hafal dan kenal dengan anak-anak yang sering main game di warnet tersebut.

Hari/Tanggal : Senin, 24 Februari 2014
Waktu : 06.45-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa di dalam Kelas dan di Luar Kelas

Deskripsi

Peneliti sampai di sekolah pukul 06.45 WIB. Siswa sudah banyak yang datang, kemudian disusul siswa lain sampai bel masuk. Hari itu adalah hari senin, namun tidak diadakan upacara bendera karena sedang ada pembangunan gedung sekolah, jadi di halaman penuh dengan material bangunan, sehingga tidak memungkinkan untuk upacara bendera. Peneliti tidak menjumpai siswa yang terlambat masuk kelas, karena guru langsung masuk kelas dan memulai pelajaran dengan salam dan berdoa.

Siswa pengguna *game online* posisi tempat duduknya adalah berdekatan dan posisi depan belakang. Jika istirahat siswa tidak jajan karena uang dikumpulkan untuk bermain *game online*, uang saku siswa rata-rata 4ribu, 5 ribu, dan ada yang menunjukkan uang 10 ribu kepada peneliti.

Jika sudah siang, siswa tidak memperhatikan guru dan tidak konsentrasi karena pengen cepet pulang dan berencana untuk ke warnet *nge-game*. Dari pengamatan peneliti selama proses KBM diperoleh data dari masing-masing siswa sebagai berikut.

Firman

Terkadang ramai, jalan-jalan. Namun ketika diberikan pertanyaan oleh guru maka bisa menjawab.

Awan

Saat diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal maka waktunya digunakan untuk menggambar simbol dan gambaran tidak jelas ditangannya.

Andra

Sering diperingatkan guru, jika guru sudah maju maka ramai lagi. Siswa banyak bicara dan agresif. Jika ada teman yang tidak sesuai dengan keinginannya maka langsung dikatain dan secara spontan langsung memukul kepala temannya. Saat diterangkan suka bicara sendiri dan sering bertanya berulang kali. Saat pekerjaannya sudah selesai maka mengganggu teman lain dengan

mengajak berbicara, suka *glotekan* (memukul-mukul meja). Setelah melalui wawancara mendalam, An mengaku kepada peneliti bahwa dirinya pernah bertengkar di sekolah dan lawannya sampai nangis. Peneliti juga mendengar An janji sama Al mau ke warnet untuk nge-*game*.

Hendicho

Sering berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung, sering tengok kanan kiri dan belakangnya, sulit diatur, tidak jenak duduk di tempat duduknya. Karena ramai siswa diberi *reward* untuk ke depan kelas menjawab soal, dan bisa menjawabnya.

Alvind

Usil, Agresif (sering mengandalkan tangannya untuk memukul temannya), menganiaya teman perempuan di kelasnya dipukul dengan menggunakan sapu sampai menangis. Jika sedang diskusi atau diberikan tugas oleh guru, maka siswa mengobrol sendiri, mengganggu teman lain dan jalan-jalan ketempat duduk teman lain. Al sering diperingatkan guru, jika guru sudah maju maka ramai lagi.

Karena suka ramai sendiri dan jalan-jalan maka dia tidak mengerjakan tugasnya kemudian dia hanya mencontek pekerjaan teman dan tengok kanan dan kirinya. Saat diberi pertanyaan guru, siswa bingung dan menjawabnya kurang tepat, karena sering mengobrol saat diberi penjelasan.

Jefri

Saat guru menerangkan dan membahas soal, siswa tidak memperhatikan guru, karena asik memperhatikan suasana di luar kelas.

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Februari 2014
Waktu : 07.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa di dalam Kelas dan di Luar Kelas

1. Setelah jam istirahat, siswa masuk kelas menunggu guru. Meskipun guru sudah masuk, masih ada beberapa siswa yang bermain-main di depan pintu kelas.
2. Saat siswa ada yang menulis jawaban soal di papan tulis, maka tidak diperhatikan dan asyik bermain sendiri.
3. Jika siswa ramai atau gaduh maka guru langsung diam dan memandangi ke arah siswa yang ramai kemudian siswa lama-lama diam dan setelah beberapa menit kemudian ramai lagi.
4. Jika diingatkan oleh guru, tidak menghiraukannya. Saat dihampiri guru siswa baru diam, kemudian setelah guru menegur siswa lain dan menuju ke mejanya maka siswa tersebut kembali ramai lagi.
5. Hendicho, cenderung lebih banyak berbicara dan sering ditegur oleh guru.
6. Alvind, jika berbicara dengan Bu Guru hanya memakai bahasa jawa ngoko dan kuran sopan.
7. Jika ada teman yang salah disorakin dan dikatain bodoh
8. Jefri dan alvind nampak beberapakali menyontek pekerjaan teman saat mengerjakan soal latihan.
9. Saat proses KBM, Awan sering menengok ke belakang mengobrol dengan teman di belakangnya, sehingga sering dapat teguran dari guru. Sampai ditanya “Awan di mana letak papantulisnya?”
10. Alvind, Andra, Hendicho sibuk sendiri bermain kapur untuk dibuat tanda kelas. Hendicho yang memulainya, dengan cara kapur dihaluskan dengan menggunakan pulpen kemudian diberikan kepada Alvind dan Andra. Setelah itu Alvind dan Andra memberikannya kepada teman laki-lakinya yang lain sebagai tanda kelas.
11. Awan, sering keluar masuk kelas dengan alasan mau pergi ke belakang. (Tanda tidak jenak mengikuti pelajaran)

12. Saat Guru membahas soal, siswa tidak memperhatikan, kemudian setelah selesai membahas mereka baru mengoreksi pekerjaannya.
13. Alvind, suka joget-joget semacam jathilan di dalam kelas saat diberi tugas oleh guru.
14. An dan Al jika berbicara suka teriak-teriak, mereka adalah yang paling ramai sehingga diganti atau ditukar tempat duduknya oleh Guru. Awalnya tidak mau atau menolak tapi karena bu guru marah jadi nurut mereka tukeran tempat duduknya dengan siswa perempuan. Andra meletakkan tasnya dengan hentakan sedikit melempar.
15. Saat diberikan tugas untuk berdiskusi kelompok, pertama kali yang dibicarakan adalah permainan yang kemarin baru saja dibicarakan, Awan dapat Pet, dll. Setelah ibu guru keliling baru mereka bergegas diskusi mengerjakan.
16. Saat yang lain mengerjakan tugas dari guru, Awan berkhayal menembak-nembak dengan kedua tangannya. Ketika diperingatkan oleh guru malah menengok ke belakang.
17. Al bercanda dengan teman perempuan dan saling mengejek akhirnya sampai menampar temannya tersebut (kekerasan/agresif).
18. Awan, saat KBM kakinya dimasukkan diloker meja.
19. Firman dan Hendicho langsung mengerjakan soal yang diberikan guru.
20. Setelah Andra dan Alvin dipindah tempat duduknya dengan siswa perempuan, Alvin menjadi pendiam dan tidak mengobrol sedangkan An masih tetap ngobrol dan bercanda dengan teman-teman di sekitarnya.
21. Saat yang lainnya berdiskusi kelompok, Jefri asik bermain pesawat dari kertas
22. Andra kembali *glotheke*n dengan pulpen
23. Setelah pulang sekolah jadwal piketnya adalah An, Al, Fm, Hd. Namun yang mengikuti piket kelas hanya An dan Fm. Semula mereka mau bolos pulang tapi disuruh ibu guru kemudian mau piket.

Setelah pulang sekolah, tidak lama kemudian siswa telah tiba di warnet. Mereka sudah berganti baju, akan tetapi celana yang digunakan masih celana seragam (merah). Awalnya subjek tidak mendapatkan nomor bilik untuk masuk, karena sudah penuh. Jadi harus menunggu orang lain keluar dari bilik dan mendapatkan antrian 1,2,3 dst.

Pada pukul 13.15 Wib mereka masih belum mendapatkan antrian, namun mereka sangat semangat dan tetap bersedia menunggu. Anak-anak tersebut nampak sudah akrab dengan operator, yakni mbak Wn. Mereka sering bertanya nomor 11 sudah lama belum? Kemudian sudah berapa lama. Bahkan sampai didatangi orang yang ada di bilik yang diinginkan. Dan mereka selalu tampak kecewa dengan jawaban orang yang ada di dalam bilik tersebut. Karena orang tersebut juga sedang main (anak-anak SMP masih berseragam). Anak-anak saling berebut nomor yang akan dimasukinya, karena bilik di warnet tersebut hanya ada beberapa bilik di warnet tersebut yang memuat aplikasi *Game Online* secara lengkap yakni nomor 11, 12, dan 13. Selain nomor tersebut, anak-anak tidak akan mengambil nomor itu karena aplikasinya kurang lengkap. Anak harus download aplikasi sendiri dengan Email, Facebook, Twiter dll. Sementara anak-anak tersebut belum mempunyai Account tersebut.

Saat penngguna nomor 12 sudah keluar mereka langsung masuk ke bilik tersebut. Anak-anak yang lain juga ikut masuk ke bilik tersebut sambil menunggu antrian nomor yang diinginkan. Satu bilik bisa memuat sekitar 4-5 usia anak-anak (pada foto yang di dokumentasikan oleh peneliti). Anak-anak keluar masuk bilik melihat nomor berapa yang barusan keluar. Karena tempat dibilik tersebut penuh, maka mereka keluar masuk manjat meja komputer, anak-anak tersebut samasekali tidak merasa bersalah karena beberapa kali mereka melakukan hal yang demikian. Sedangkan teman yang lain hanya menertawakannya. Selama mereka belum mendapatkan nomor yang diinginkan mereka akan bergerombol di sebuah bilik milik temannya sambil melihat temannya yang sedang main. Jika uang mereka sudah habis maka tempat tersebut yang memakai temannya, jadi hanya meneruskan.

Di meja komputer telah dikumpulkan uang dari beberapa anak kemudian dijadikan menjadi satu. Anak yang dapat giliran main terakhir maka dia yang membayarkannya kepada operator. Selain terkumpul sejumlah uang, di meja tersebut juga ada bungkus rokok. Setelah peneliti bertanya ternyata bungkus rokok itu sengaja dikumpulkan untuk dijual.

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Februari 2014
Waktu : 08.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Membuat Surat Pengantar untuk Wawancara Orangtua Siswa

Deskripsi

Pada pagi hari peneliti mengamati sikap siswa di dalam kelas saat mengikuti pembelajaran. Setelah jam istirahat peneliti mohon ijin kepada guru kelas untuk melakukan wawancara, dan Ibu guru bersedia di wawancarai. Kemudian peneliti ikut ke kantor dan melakukan wawancara di kantor.

Dalam wawancara dengan guru kelas, didapatkan informasi terkait kegiatan ekstrakurikuler di SD N 1 Pedes. Kegiatan tari diadakan seminggu sekali pada hari senin setelah pulang sekolah. Adapun pelaksanaannya diselang-seling, seminggu untuk putra dan seminggu untuk putri. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah Pramuka yang dilaksanakan pada hari jum'at pukul 14.30 WIB.

Setelah bel masuk, peneliti segera menyudahi wawancara dan minta ijin kembali untuk memasuki ke kelas. Peristiwa yang sama, peneliti menjumpai siswa tidak langsung masuk kelas setelah istirahat. Namun masih bermain-main di sekitar pintu masuk kelas. Saat itu nampak Aw sedang berkelahi dengan Ags. Peneliti meleraikan mereka karena bu guru belum masuk kelas dikarenakan ada tamu dari salah seorang wali murid. Tidak lama kemudian bu guru masuk, dan anak-anak mengikuti masuk kelas. Namun masih terlihat, Jf masih belum memasuki kelas dan hanya bercanda di depan pintu.

Kemudian ketika pulang sekolah peneliti, melakukan sholat Dhuhur di Musholla dekat SD, dan dilanjutkan dengan melakukan pengamatan di warnet. Pada pukul 13.00 WIB para pemain sudah tiba di warnet, dan ada pula yang sudah mulai bermain. peneliti melakukan wawancara kepada Jf, karena anak tersebut masih menunggu giliran untuk bermain, setelah selesai peneliti melakukan wawancara kepada Al dan An. Selesai melakukan wawancara, peneliti ikut menyaksikan siswa yang sedang bermain *game*. Pada pukul 17.00 WIB peneliti pulang bersama Fm dan adiknya.

Hari/Tanggal : Kamis, 27 Februari 2014
Waktu : 07.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa di dalam Kelas dan di Luar Kelas

Deskripsi

Pada hari Kamis jadwal jam pertama adalah olahraga. Siswa dan siswi jalan kaki menuju ke lapangan olahraga yang berkisar 2 Km. Setelah senam siswa laki-laki bermain sepak bola sedangkan siswa perempuan bermain lempar bola. Setelah pukul 08.40 Wib maka mereka bergegas menuju sekolah. Pada jam istirahat anak-anak langsung makan bekal yang dibawanya tanpa ganti pakaian terlebih dahulu. Setelah bel masuk sebagian anak tidak ganti pakaian sehingga pada saat pelajaran matematika masih mengenakan pakaian olahraga, sehingga mendapat teguran dari pak guru.

Pada saat itu bapak guru mau ke puskesmas untuk berobat, maka siswa diberikan tugas yaitu mengerjakan LKS kemudian dikumpulkan. Peneliti diberi amanat untuk membersamai anak-anak dalam belajar. Soal-soal yang dikerjakan adalah bab pecahan. Sebelum bapak guru ke luar kelas, diberikan kesempatan untuk bertanya kemudian salah satu siswa bertanya mengenai soal nomor 4. Guru melakukan Tanya jawab dan beberapa siswa aktif diantaranya Andra, Hendicho, Bagus, dan Nur. Teman-teman selain itu ada yang sibuk memperhatikan sebagian yang lain sibuk bermain sendiri.

An : aktif menjawab pertanyaan guru

Hd: aktif langsung mengerjakan

Al : mau mengerjakan, tapi sebelumnya ramai sendiri. Dia mengerjakan soal bahasa Inggris cepat.

Fm : pandai mengerjakan soal

Aw : tidak membawa pulpen sehingga saat yang lain mengerjakan malah sibuk mencari pinjaman pulpen.

Jf : ramai dulu baru mengerjakan

Dk : mengerjakan sendiri, meskipun tidak bisa/bingung tapi tidak bertanya dan hanya mengerjakan sebisanya padahal yang lain yang merasa bingung mereka bertanya.

Saat pelajaran bahasa inggris, ibu guru sedang berhalangan hadir. Oleh karena itu diberi tugas untuk mengerjakan soal. Saat mereka selesai mengerjakan soal maka siswa mulai berbuat gaduh. Kemudian ibu guru memperingatkan supaya jangan ramai dan menyuruhagar pekerjaan diteliti kembali. Akan tetapi siswa tidak menghiraukannya dan ada beberapa siswa yang jalan-jalan ke tempat duduk temannya. Al, Aw, An, dan Hd sudah berencana habis sekolah mau ke warnet untuk nge *game*.

Sementara Jf bertanya mau ke warnet atau tidak. Jf bercerita setelah main GO selanjutnya mau *ngetril* (balapan) sama kakaknya di sawah.

Hari/Tanggal : Jum'at, 28 Februari 2014
Waktu : 07.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa dan Wawancara kepada Orangtua Siswa

Deskripsi

Kegiatan siswa pada hari jum'at sore adalah Pramuka. Pada pukul 15.00 WIB Pembina meniup peluit sebagai tanda bahwa anak-anak harus berkumpul. Karena halaman sekolah sedang banyak material bangunan, maka kegiatan pramuka dilaksanakan di lapangan. Anak-anak dari sekolah menuju ke lapangan dengan jalan kaki. Setelah sampai lapangan Anak-anak segera melakukan upacara pembukaan bersama kakak pembina. Setelah itu agendanya adalah jalan-jalan mengelilingi dusun Pedes. Anak-anak antusias mengikuti kegiatan tersebut. Saat perjalanan anak-anak besendau gurau bersama teman-temanya. Setelah selesai jalan-jalan maka, kembali ke sekolah dan masuk kelas karena penutupan dilaksanakan di dalam kelas.

Sampai di kelas, seragam yang dikenakan anak laki-laki sudah tidak rapi lagi. Baju di keluarkan, kancing baju di lepas, hasduk tidak dipakai, bahkan ada yang dilepas bajunya sehingga hanya memakai kaos. Kakak Pembina mengajak anak-anak untuk bernyanyi di sini senang disana senang, maka mereka protes, karena tadi sudah nyanyi itu. Dan Pembina pramuka mengajak nyanyi selain lagu tersebut dan mengintruksikan untuk berdiri. Anak-laki-laki berdiri di kursi sambil nyanyi dan glothekan. Pembina kewalahan dengan anak-anak tersebut. Setelah selesai menyanyikan lagu sayonara maka berdoa bersama-sama. Kakak Pembina menutup dengan salam pramuka, anak-anak langsung lari-lari tidak teratur bahkan tidak sempat hormat dengan kakak Pembina langsung lari ke luar kelas.

Setelah itu peneliti berkunjung ke rumah sisawa dan melakukan wawancara dengan orangtua Fm, Aw, dan Dk.

Hari/Tanggal : Sabtu, 01 Maret 2014
Waktu : 07.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa di dalam Kelas dan di Luar Kelas

Deskripsi

Sabtu pelajarannya adalah membuat dan IPS.

Saat pelajaran membuat kegiatan siswa adalah menggambar pola di buku gambar. Pelajaran selanjutnya adalah IPS dengan materi masa penjajahan Jepang. Guru menjelaskan kemudian mengerjakan soal.

Di dalam kelas, siswa awalnya cukup terkondisi, namun setelah beberapa menit kemudian saat dijelaskan ramai sendiri, ibu guru menegurnya karena yang ramai adalah sekelompok itu saja. Namun mereka hanya diam sebentar kemudian ramai lagi. Saat mengerjakan soal yang bekerja bukan tangannya namun mulutnya.

Hari/Tanggal : Minggu, 02 Maret 2014

Waktu : 06.00-selesai

Tempat : Home Net

Kegiatan : Mengamati Aktivitas Siswa saat Bermain *Game Online*

Deskripsi

Peneliti mengikuti anak bermain *game online* di warnet, berdasarkan wawancara dengan operator warnet, anak-anak tersebut sudah di warnet sejak jam 05.00 WIB. Mereka bersama anak-anak tersebut langsung memakai nomor 10,11,12. Karena yang dipilih hanya nomor-nomor tersebut, maka anak yang lain ikut masuk ke bilik teman yang sudah dapat nomor tersebut. Anak-anak tidak mengambil nomor lain, jadi hanya menempati bilik tersebut dan bermain antri dengan mengumpulkan uang dari masing-masing anak. sampai siang jam 13.00 mereka baru pulang dan anti anak lain.

Sikap : anak-anak saat berada di bilik gaduh, keluar masuk bilik dan teriak-teriak. Saat salah satu anak bermain maka anak-anak yang lain mengomentari yang sedang main, dan yang lainnya memukul-mukul meja. Saat bergantian main, ada yang rebutan sampe bicara kotor “TA*” dan memukul kepala.

Hari/Tanggal : Senin, 03 Maret 2014
Waktu : 07.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa di dalam Kelas dan di Luar Kelas

Deskripsi

Saat isitirahat, ada baju yang tidak dimasukan, tidak memakai sepatu hitam (ada di dokumentasi).

Saat bel masuk berbunyi, siswa tidak langsung masuk ke kelas, namun menunggu Bu guru masuk baru ikut masuk.

Jf : usil dengan temannya, yaitu memukul-mukul badan temannya.

Aw:

1. saat bu guru masuk masih makan. Mendengarkan penjelasan materi guru dengan kaki jegang/ kaki diangkat ke kursi (tidak tertib, ada dalam dokumentasi)
2. menggambar tangannya dengan gambaran pedang, dan gambaran robot yang sedang dimainkannya. Menulis dikertas tidak jelas.

Hd : menyimak

Fm : menyimak

Jf : glothekan, ngobrol dengan belakangnya

An :

1. ngobrol engan teman semeja
2. dapat menjawab pertanyaan dari guru
3. saat ibu guru sedang ada urusan di kantor, maka Aw berkelahi dengan Bgs, dan akhirnya Bgs menangis dan keluar kelas. Emosi Aw sudah memuncak disebabkan oleh tulisan di kertas kalau Bgs menantang Aw. Setelah peneliti dan teman-temannya memisah mereka, Aw kembali ke tempat duduknya dan mencoret-coret buku catatannya sampai sobek.

Dk : ngobrol dengan teman sebangku dan depannya

Al : tidak masuk sekolah

Jika mencatat siswa harus diingatkan dan diperintah berulang kali baru mencatat karena sibuk ramai dengan temannya. Fm dan Hd bermain-main berkelahi sampai terjatuh di lantai. Siswa jika mendapat giliran piket harus disuruh guru, jika tidak maka siswa tidak melaksanakan piket dan langsung pulang.

Setelah pulang sekolah, An dan Dk berencana untuk menenguk Al yang sedang sakit dan mengajak peneliti untuk mengikutinya. Namun saat tiba di rumah Al, ternyata dia tidak sakit dan sedang pergi bersama dengan keluarganya. Kemudian peneliti, An dan Dk jalan-jalan berkunjung ke rumah teman-teman yang sekomplek dengan Al, bermain *game* sebentar dan lanjut ke rumah Hd.

Peneliti melakukan wawancara kepada pembantu Hd karena kedua orang tuanya belum pulang bekerja. Di rumah Hd hanya ditemani seorang pembantu dan teman-temannya kalau sedang main. Kakaknya sekolah sampai sore, ibu dan bapaknya bekerja lanjut kuliah. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara dengan pembantu.

Saat peneliti melakukan wawancara dengan pembantu Hd, maka An, Dk, dan Hd bermain merpati di belakang rumah. Selesai peneliti melakukan wawancara, mereka terlihat sedang bermain *game* di Ipad milik Hd. Mereka asik bermain di ruang tamu dengan kaki jegang dan sangat serius. (ada dokumentasi).

Peneliti bermain dengan mereka sebentar kemudian langsung bergegas ke warnet, karena anak-anak lain yakni Fm, Aw, Jf, dan teman lain mengajak ke warnet, ternyata mereka bermain sudah sejak jam 13.00 WIB. Kemudian peneliti bergabung dengan mereka. Sama seperti biasa mereka bergerombol dan keluar masuk bilik untuk melihat nomor antrian yang dihendaki sudah keluar belum. Operator memperingatkan mereka lewat message, namun anak-anak malah bicara kotor dan tidak menghiraukannya, malah tertawa bersama (tidak peduli dengan lingkungan). Tidak beberapa lama kemudian listrik pada sehingga permainan mereka juga otomatis off.

Perilaku mereka: menggebrak meja, memukul layar monitor, dan berkata kasar berulang kali Bajigu*. Mereka memukulkan tangannya ke tembok dan lantai tersebut dan keluar bilik. Setelah ke meja operator mereka marah-marah dengan operator kenapa listrik mati dll. Kemudian anak-anak segera pulang.

Disepanjang perjalanan pulang mereka masih menyesal karena terganggu oleh mati listrik saat mereka bermain. mereka juga menyayangkan permainan yang baru saja dimainkannya karena kata mereka sedang asyik dan seru. Mereka mempraktikan jurus-jurus dan trik-trik berkelahi yang sudah dimainkannya dan bermain berkelahi dengan teman-temannya.

Hari/Tanggal : Rabu, 05 Maret 2014

Waktu : 12.00 WIB -selesai

Tempat : Home Net dan Lingkungan Siswa

Kegiatan : Mengamati Aktivitas Siswa setelah Pulang Sekolah

Deskripsi

Peneliti bertemu subjek di lapangan Pedes dekat kolam renang bermain sepak bola bersama teman-temannya. Setelah beberapa menit kemudian peneliti berkunjung ke rumah Al, dan Jf untuk melakukan wawancara kepada orangtua siswa. se usai wawancara, kami bermain dengan subjek ke rumah teman perempuannya Dl. Anak-anak memanjat pohon jambu dengan memakai tangga (tanpa permissi). Setelah itu, tangganya tidak dikembalikan lagi seperti semula. Kemudian kami masuk ke rumah Dl, anak-anak langsung berebut makanan, mengambil makanan di kulkas (tidak sopan, kurang beretika). Dl sudah memperingatkannya untuk tidak berebut, namun mereka tidak memperhatikanya. Mereka malah keluar masuk rumah dengan membawa makanan yang diambil di kulkas. Kata-kata yang sering diucapkan anak-anak adalah Goblo*, *diantemi*, dan *hajar wae*. Setelah itu pulang ke rumah DK, disepanjang perjalanan mereka teriak-teriak tangisan (mengganggu ketenangan orang lain)

Hari/Tanggal : Kamis, 06 Maret 2014

Waktu : 07.00-selesai

Tempat : SD N 1 Pedes dan Tempat Tinggal Siswa

Kegiatan : Mengamati Aktivitas Siswa saat Belajar dan Wawancara kepada Orangtua Siswa

Deskripsi

1. Siswa setelah olahraga tidak langsung ganti pakaian, namun setelah bel masuk berbunyi dan guru masuk, anak-anak masih tidak berseragam dan harus disuruh ganti serta ditunggu.
2. Al mengobrol sendiri, menirukan kata-kata guru dan bersiul siul saat pelajaran, sehingga ditegur oleh guru. An bernyanyi saat guru membahas soal, kemudian setelah selesai mengoreksi soal lembar jawabnya di sobek. (Menyepelkan guru, dan materi pelajaran). Suka jalan-jalan di kelas saat guru menjelaskan, oleh karena itu pak guru sampai mendatanginya dan mau dipindah di kelas lain. Ketika dinasehati tidak memperhatikan bicara sendiri dengan sebelahnyanya. Berbicara dengan guru memakai bahasa jawa ngoko, disertai melambatkan tangannya seperti memanggil temannya. jika berbicara sambil teriak-teriak, sampai di ingatkan oleh guru.

Jf berdiri dan jalan-jalan saat guru membahas soal, tidak bersepatu, glothekan, saat diterangkan gambar-gambar di buku (ada dokumentasi). Ketik pelajaran Bahasa Inggris, tidak membawa LKS sehingga mengerjakan soal di buku tulis dan kurang memperhatikan. Fm mengobrol dengan temannya, namun ketika ditanya oleh guru, dapat menjawab dengan tepat.

Saat diterangkan, sering ngobrol sendiri dengan teman di belakangnya.

AW berpenampilan dengan baju tidak rapi yakni celana olahraga lebih panjang dari celana seragam identitas. Kemudian saat duduk di kursi, kakinya berulang kali jegang/ kaki di masukan di laci dan di letakkan di kursi. (tidak sopan). Dk tidak bersepatu karena sepatu miliknya tidak dipakai, sering menepuk-nepuk tangan di pahanya (berisik mengganggu teman lain).

Hd, kaki diletakkan di atas kursi, saat pelajaran berlangsung baju seragamnya di lepas dan hanya memakai kaos olahraga sama seperti An. Ia sering mengobrol sendiri sama An saat guru menjelaskan. Selain itu siswa pengguna *game online* suka jalan-jalan dan ngobrol sendiri saat pelajaran berlangsung.

Hari/Tanggal : Jum'at, 07 Maret 2014
Waktu : 14.00-selesai
Tempat : SD N 1 Pedes
Kegiatan : Mengamati Siswa di dalam Kelas dan di Luar Kelas

Deskripsi

Saat pramuka, kegiatan siswa adalah jalan-jalan mengelilingi rute yang telah ditentukan oleh kakak Pembina dan diberi tugas untuk membuat peta. Siswa yang mengerjakan tugas tersebut hanya Hd dan Dk, sedangkan teman yang lainnya bermain *jegal-jegalan* di dalam kelas. Setelah istirahat Aw, Jf, Al, dan An telat masuk kelas. setelah dicari oleh ketua regu baru masuk.

siswa banyak yang tidak memakai seragam lengkap, seperti tidak memakai hasduk, topi pramuka dan baju di keluarkan. Selain itu siswa pengguna *game online* berani dengan kakak pembina/ngeyel.

Siswa sering bercanda dengan kekerasan seperti jegal-jegalan, memukul kepala, tangannya usil, mainan berkelahi dll (agresif).

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Suasana setelah istirahat saat menunggu guru masuk kelas



Gambar 2. Siswa sedang bermain berkelahi



Gambar 3. Siswa bermain dan hampir berkelahi



Gambar 4. Siswa saat mengerjakan latihan soal meniru pekerjaan teman



Gambar 5. Suasana saat istirahat siswa jail dengan teman perempuan



Gambar 6. Siswa ditegur karena tidak memperhatikan guru



Gambar 7. Penampilan siswa dengan baju tidak dimasukkan



Gambar 8. Siswa berkelahi di dalam kelas, saat ditinggal guru ke kantor



Gambar 9. Siswa saat bekerja kelompok dengan kaki dimasukkan ke dalam loker meja.



Gambar 10. Suasana saat pramuka tidak tertib



Gambar 11. Suasana saat diskusi kelompok



Gambar 12. Guru menjelaskan materi kembali Pada Siswa yang belum faham



Gambar 13. Peneliti melakukan wawancara dengan orangtua pengguna *game online*



Gambar 14. Peneliti melakukan wawancara dengan orangtua



Gambar 15. Peneliti melakukan wawancara dengan orangtua AL



Gambar 16. Peneliti melakukan wawancara Siswa *game online*



Gambar 17. Peneliti melakukan wawancara Siswa pengguna *game online*



Gambar 18. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V



Gambar 19. Suasana siswa pengguna *game online* saat bermain sepak bola



Gambar 20. Suasana siswa saat bermain *gadget* di rumah teman



Gambar 21. Siswa bermain dengan teman sesama pengguna *game online*



Gambar 22. Suasana siswa saat bermain *game online* di warnet



Gambar 23. Bilik di warnet HomeNet



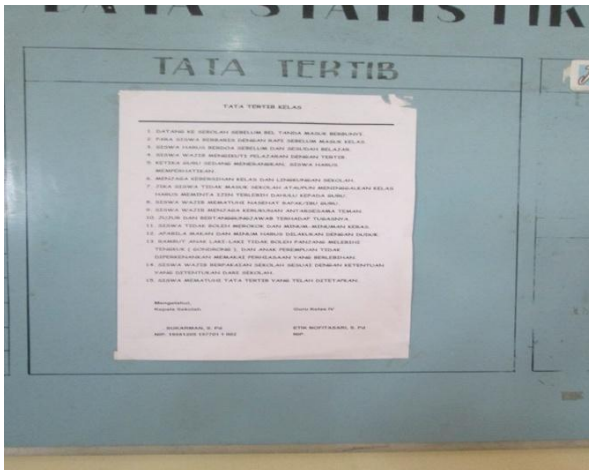
Gambar 24. Permainan yang sering dimainkan AQW (*Adventure Quest Words*)



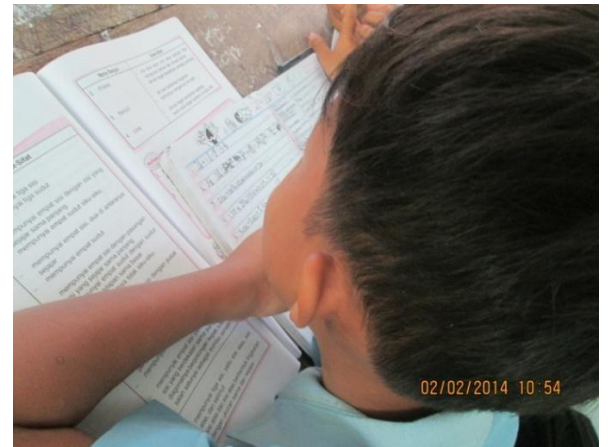
Gambar 25. Permainan yang sering dimainkan CS
(Counter Strike)



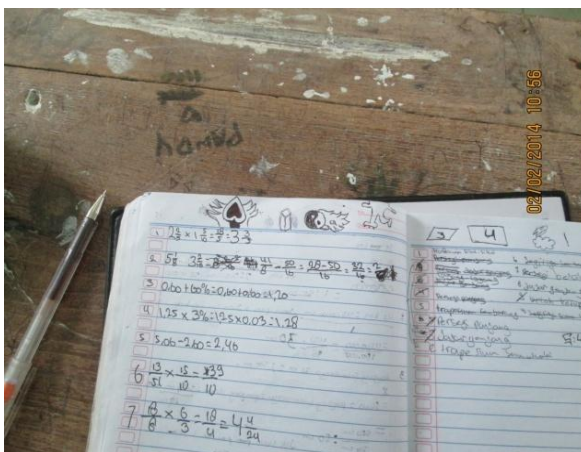
Gambar 26. Permainan yang sering dimainkan PB
(Point Blank)



Gambar 27. Tata tertib SD Negeri 1 Pedes



Gambar 29. Siswa sibuk coret-coret buku
saat guru menjelaskan



Gambar 30. Hasil corat coret buku saat guru
menjelaskan



Gambar 35. Posisi siswa saat mengikuti pelajaran
matematika



Gambar 31. Posisi duduk siswa saat diterangkan tidak tertib dan baju tidak dimasukkan.



Gambar 32. Siswa saat melakukan permainan di kelas



Gambar 33. Siswa agresif saat bermain



Gambar 34. Hasil pekerjaan siswa yang tidak mengerjakan PR



Gambar 35. Suasana di luar warnet HomeNet



Gambar 36. Siswa sedang bermain serius dan di depannya ada sejumlah uang



Gambar 37. Siswa lebih terampil mengoperasikan perangkat komputer



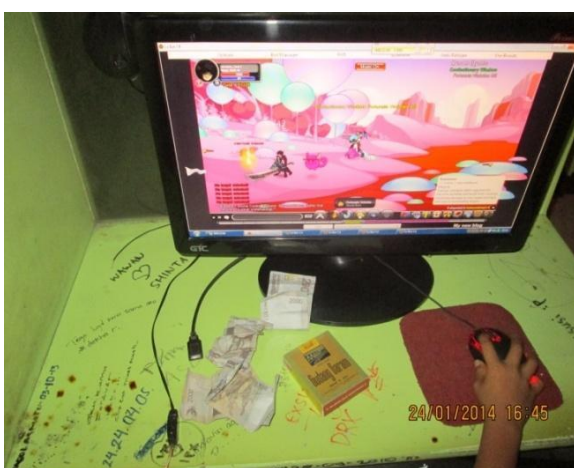
Gambar 38. Siswa sedang fokus bermain *game online*



Gambar 39. Siswa sedang bermain dan dikomando oleh teman



Gambar 40. Siswa lebih cepat dalam mengetik



Gambar 41. Siswa saat bermain membawa sejumlah uang dan bungkus rokok.

**TATA TERTIB KELAS V
SD NEGERI 1 PEDES KECAMATAN SEDAYU**

1. DATANG KE SEKOLAH SEBELUM BEL TANDA MASUK BERBUNYI
2. PARA SISWA BERBARIS DENGAN RAPI SEBELUM MASUK KELAS
3. SISWA HARUS BERDOA SEBELUM DAN SESUDAH BELAJAR
4. SISWA WAJIB MENGIKUTI PELAJARAN DENGAN TERTIB
5. KETIKA GURU SEDANG MENERANGKAN, SISWA HARUS MEMPERHATIKAN
6. MENJAGA KEBERSIHAN KELAS DAN LINGKUNGAN SEKOLAH
7. JIKA SISWA TIDAK MASUK SEKOLAH ATAUPUN MENINGGALKAN KELAS HARUS MEMINTA IJIN TERLEBIH DAHULU KEPADA GURU
8. SISWA WAJIB MEMATUHI NASEHAT BAPAK/ IBU GURU
9. SISWA WAJIB MENJAGA KERUKUNAN ANTAR SESAMA TEMAN
10. JUJUR DAN BERTANGGUNGJAWAB TERHADAP TUGASNYA
11. SISWA TIDAK BOLEH MEROKOK DAN MINUM-MINUMAN KERAS
12. APABILA MAKAN DAN MINUM HARUS DILAKUKAN DENGAN DUDUK
13. RAMBUT ANAK LAKI-LAKI TIDAK BOLEH MELEBIHI TENGGUK (GONDONG), DAN ANAK PEREMPUAN TIDAK DIPERKENANKAN MEMAKAI PERHIASAN YANG BERLEBIHAN.
14. SISWA WAJIB BERPAKAIAN SEKOLAH SESUAI DENGAN KETENTUAN YANG DITENTUKAN DARI SEKOLAH
15. SISWA MEMATUHI TATA TERTIB YANG TELAH DITETAPKAN.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru kelas V A

Wajiman, S.Pd
NIP. 196109081983041003

Heri Purnamaningsih, S.Pd
NIP. 196909251988022001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

19 Februari 2014

No. : 1073 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Dewi Sholikhah
NIM : 10108241027
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Demangan RT 33 Argodadi Sedayu Bantul Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N 1 Pedes Argomulyo
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Penyesuaian Sosial Siswa SD Pengguna Game Online
Waktu : Februari-April 2014
Judul : Penyesuaian Sosial Siswa SD Kelas V Pengguna Game Online di SD Negeri 1 Pedes Desa Argomulyo Sedayu Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/470/2/2014

Membaca Surat : DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Nomor : 1073/UN.34.11/PL/2014
Tanggal : 19 FEBRUARI 2014 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : DEWI SHOLIKHAH NIP/NIM : 10108241027
Alamat : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul : PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD KELAS V PENGGUNA GAME ONLINE DI SD NEGERI 1 PEDES DESA ARGOMULYO, SEDAYU, BANTUL
Lokasi : DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
Waktu : 20 FEBRUARI 2014 s/d 20 MEI 2014

Dengan Ketentuan

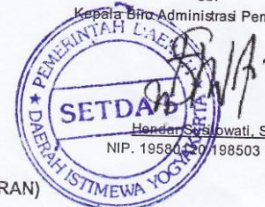
1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 20 FEBRUARI 2014

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hender Setiawati, SH
NIP. 19580420198503 2 003

Tembusan:

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0556 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/470/2/2014
Tanggal : 20 Februari 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : DEWI SHOLIKHAH
P. T / Alamat : Fak Ilmu Pendidikan, UNY, Karangmalang Yogyakarta
NIP/NIM/No. KTP : 10108241027
Tema/Judul : PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD KELAS V PENGGUNA GAME ONLINE DI
Kegiatan : SD NEGERI 1 PEDES DESA ARGOMULYO, SEDAYU BANTUL
Lokasi : SD NEGERI 1 PEDES ARGOMULYO, SEDAYU
Waktu :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal :

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubid. Litbang


Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pendidikan Kec. Sedayu
5. Ka. SD Negeri 2 Pedes, Sedayu, Bantul
6. Dekan Fak Ilmu Pendidikan, UNY
7. Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPT PPD KECAMATAN SEDAYU
SD 1 PEDES

Jl. Wates Km.10 Pedes, Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta 55753 Telp. (0274) 6498178

SURAT KETERANGAN

No: 12 /SD1PPD/ SDY / III / 2014 /

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wajiman, S.Pd
NIP : 19610908 1983041 003
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pedes

Menerangkan bahwa:

Nama : Dewi Sholikhah
Nim : 10108241027
Progam Studi : S1 PGSD
Jurusan : PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Pedes yang dilaksanakan pada tanggal 24 Februari – 8 Maret 2014 guna memperoleh data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “PENYESUAIAN SOSIAL SISWA SD KELAS V PENGGUNA *GAME ONLINE* DI SD NEGERI 1 PEDES ARGOMULYO SEDAYU BANTUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sedayu, 15 Maret 2014
Kepala Sekolah
Wajiman, S. Pd
NIP. 19610908 1983041 003

